Lucha canaria

JUAN JERONIMO PEREZ

JUAN JERONIMO PEREZ

La Lucha Canaria es el deporte típico del pueblo canario. Creado y practicado por los guanches, primitivos moradores de las Islas, ha venido conservándose en toda su pureza.

Como nos lo ofrece ahora Juan Jerónimo Pérez, mas ya con absoluta vigencia, reglamentado y organizado federativamente.

Al llamársele lucha a este deporte cabe pensar en una violenta contienda entre dos luchadores. Y nada más lejos de la realidad. Puesto que lo que más valora la Lucha Canaria es que para su práctica no hay que emplear golpes, ni se conocen llaves, presas, inmovilizaciones, ni estrangulaciones.

La Lucha Canaria, desde ahora, con este magistral trabajo de Juan Jerónimo Pérez, recibe categoría definitiva de deporte sujeto a normas fijas, al alcance de todos, que permiten su profundo conocimiento.

LUCHA CANARIA

PRINCIPIOS BASICOS

POR

JUAN JERONIMO PEREZ Y PEREZ

MADRID
1 9 6 5

Dedicado a la
FEDERACION ESPAÑOLA
DE LUCHA

Núm. de registro: 7.452 - 1965
Depósito legal: M. 16.326 - 1965

ARTES GRAFICAS Y EDITORIALES, S. A.

PROLOGO

Probablemente Juan Jerónimo Pérez ha apreciado en mí una gran afición y entusiasmo por la Lucha Canaria, que conozco desde niño por haber crecido en esas maravillosas islas; mas me ha correspondido por delegación del Presidente de la F. E. L., don Agustín Aznar, reglamentarla y organizarla federativamente con la ayuda de los señores federativos canarios, que en la actualidad han imprimido tanto auge a este formidable aspecto de la Lucha.

La calidad de este trabajo, su interés y utilidad no es necesario que yo lo resalte, ya que el hecho de que se haya publicado por el servicio correspondiente del Comité Olímpico Español es harto elocuente en cuanto al reconocimiento de los méritos de la obra.

No obstante, no puedo dejar de patentizar en mi condición, asimismo, de persona que ha dedicado muchas horas a escribir sobre la Lucha en las distintas dimensiones (desde la F. E. L. y como autor de muy modestos trabajos) que la obra de Juan Jerónimo Pérez reviste la máxima importancia, a la vez que amplitud y calidad técnica, resultante del fruto de una labor impresionantemen-

te profunda, que sólo un apasionado del noble y vernáculo deporte de la Lucha Canaria puede realizar tras el más exhaustivo estudio de los factores bases de su origen y desarrollo, como el caso de Juan Jerónimo, que ya es autor de otro trabajo interesantísimo sobre este mismo deporte.

La Lucha Canaria en la actualidad constituye, con cerca de un millar de licencias federativas, la de mayor población deportiva entre las luchas en el seno de la Federación. Y sus seguidores, que llenan plazas de toros y «terreros», se cuentan por millares, si tenemos en cuenta que se practica en Sudamérica también, incrementando así el número de atletas, que en ambos casos arrastran miles de aficionados. La Lucha Canarias recibe con este trabajo de Juan Jerónimo categoría de deporte definitivo, sujeto a normas fijas, al alcance de todos, que permiten un profundo conocimiento y razón de ser.

SALVADOR BENITEZ DE ARAGON
Profesor de Educación Física y miembro
de la Federación Española de Lucha

INTRODUCCION

«Canarias me fecit»

Con esta obra he querido que la Lucha Canaria cuente con un libro en el que los principiantes tengan a mano los elementos y ejecuciones básicas para que este bello deporte, al verse rodeado cada vez más de nuevos adeptos, éstos sean asesorados con un método sencillo en que poder aprenderlo y asimilarlo debidamente.

Podría decir que lo escribo pensando que en materia de deportes hay que aprender primero a andar que a correr. El luchador tiene que tener como base el dominio completo de los principios básicos, y éstos no son ni más ni menos que las luchas claves del nomenclátor de la Lucha Canaria. Cuanto menos, el luchador debe saber ejecutar cualquiera de ellas en un momento dado, y no aferrarse a una sola ni hacer la «estatua» por carecer de recursos o conocimientos básicos.

Mientras el luchador no ponga en práctica el dominio completo de todo el nomenclátor técnico de la Lucha Canaria, a base de un aprendizaje concienzudo y metódico, se verá siempre impulsado a practicar una técnica rutinaria y nula que, lejos de beneficiarle, perjudicará en todo momento al lucimiento de su actuación y a la función deportiva del espectáculo, degradándolo y desvirtuándolo en toda su esencia. Por ello es absolutamente necesario el conocimiento técnico en toda su amplitud.

En la exposición técnica de este trabajo he prescindido de la descripción de todas las variantes, amagos, remates, defensas, contras y recontras, ya que, a pesar de formar éstas parte del nomenclátor luchístico, no son, sin embargo, luchas básicas. No obstante, hago mención de ello en aquellas luchas en que éstas son aplicables.

Todos aquellos lectores que deseen poseer un conocimiento más amplio sobre la técnica completa de este deporte pueden consultar mi anterior libro «Tratado Técnico de la Lucha Canaria».

Sin literatura técnica, ningún deporte se impone ni se aprende. Corriendo, además, el riesgo de desvirtuarse y hasta de llegar a desaparecer. Mi finalidad ha sido proporcionar a la Lucha Canaria los primeros libros técnicos con las que formar una base de conocimiento y de aprendizaje para con ellos conservarla y expansionarla.

HISTORIA

El origen de la Lucha Canaria se desconoce. Se pierde en la oscuridad de los tiempos. Es, por lo tanto, un deporte autóctono de las Islas Canarias. Como testimonio de su presencia en el pueblo aborigen existe la prueba histórica de que al llegar a nuestras islas los primeros europeos o conquistadores, por el año 1300 al 1400, el deporte de la lucha, que hoy se practica en los pueblos y ciudades del archipiélago, lo vieron practicar a sus primitivos moradores o guanches, que así se denomina a la raza indígena o primitiva, prehispánica, como queramos llamarla, de las Islas Canarias.

Como dato interesante, transcribimos uno de los documentos históricos a través del cual se comprueba cómo y por qué los españoles en 1400 a 1420 llevaron la Lucha Canaria a España.

La noticia es una referencia de la crónica de Alvar García de Santa María, que hacia el año 1420 escribía la crónica real de Don Juan II, Rey de Castilla. Cuenta que el Obispo de Rubicón, Fray Mendo, se encontraba con grandes dificultades por la inobediencia de los señores de Lanzarote, herederos de Juan de Bethencourt. El Obispo acude al Rey, y para ello envía a la Corte de España a un hermano suyo llamado Diego Fernández. Para que la embajada fuese más notada y eficaz acompañan a Don Diego dos canarios de la Isla de Gran Canaria «que eran cristianos e el uno era gran luchador, maguer, dque era de quarenta años, no había en la Corte de Castilla quien luchase con él. E éste murió de dolencia que le probó la tierra».

QUE ES LA LUCHA CANARIA

La Lucha Canaria es un deporte típico del pueblo canario. Creado y practicado por los guanches (primitivos moradores de estas Islas) ha venido conservándose tradicionalmente en toda su pureza y características físicas y morales que lo han hecho siempre digno de admiración.

Es de suponer en ella una pequeña evolución al suprimirse el «tamargo» por el pantalón, y las ventajas que le ha proporcionado el ser hoy un deporte totalmente organizado.

La Lucha Canaria siempre ha sido un deporte de aficionados o «amateur».

Esta lucha es reconocida como un deporte bello, noble y viril. Sus virtudes físicas y deportivas son suficientes para llegar a convertirse en el predilecto de las juventudes.

Al denominársele lucha a este deporte, cabría pensar que es una contienda violenta entre dos luchadores. Y nada más lejos de la realidad. En la Lucha Canaria no existe la violencia ni la intención de hacer daño. Al contrario, se procura evitar éste. Valoriza más a este deporte el hecho de que para su práctica no tengan que emplearse golpes, ni se conozcan llaves, presas, inmovilizaciones, ni estrangulaciones.

La Lucha Canaria pone de manifiesto desde las primeras prácticas que su base está en la de ser un verdadero arte de la habilidad y de la maña. De ahí que nunca se haya tenido en cuenta el peso de los contendientes. Uno de sus principales

atractivos es ver que el luchador débil, por técnica y arte, vence al más fuerte. Basta una ligera observación en la práctica de la Lucha Canaria para ver que uno de sus principales principios es el equilibrio. Toda su acción está encaminada a romper el equilibrio del oponente de la forma más pura y física que cabe imaginar. La Lucha Canaria tiene por base las leyes físicas del equilibrio, con todos sus principios y derivaciones.

La Lucha Canaria proporciona un adecuado desarrollo físico y también moral en la persona que la practica con verdadera constancia. En la Lucha Canaria se pone de manifiesto el principio de la verdadera técnica de la gimnasia educativa y que vemos en la práctica de este excelente deporte al comprobar que a través del perfecto equilibrio nervioso que con él se consigue queda demostrado dicho principio de que «más vale maña que fuerza». Precisamente la idea psicológica de la Lucha Canaria es vencer al contrario valiéndose de la maña.

Las facultades mentales que siguen el mismo ritmo del desarrollo físico llevan emparejadas la cualidad anímica de la nobleza que aureola toda la combatividad en esta lucha. Cualidad que favorece de una manera sobresaliente la formación del carácter y de la personalidad del luchador. Esta tendencia anímica tanto surge del auto-control de los mismos impulsos como del dictamen imperativo que lleva arraigado el espíritu de la misma Lucha Canaria.

La Lucha Canaria tiene como uno de sus principios aprovechar la fuerza del contrario para vencerlo. Entre estos principios tenemos que la trayectoria de la fuerza y de los movimientos del contrario lo conducen a su derrota cuando el oponente conoce esas leyes físicas en que se apoya la ejecución, cuando emplea inteligencia en colaborar con dicha fuerza y movimientos aprovechándolos para sus fines.

CAPITULO PRIMERO

GENERALIDADES SOBRE EL APRENDIZAJE

Antes de describir las lecciones básicas expondré algunas orientaciones sobre el aprendizaje de este deporte.

La enseñanza

No he creído muy conveniente la descripción mecánica bajo una supuesta o imaginada situación o posición del contrincante para el aprendizaje en la ejecución de la Lucha, ya que ello puede dogmatizar la acción del aprendiz o luchador y no ver que la ejecución tiene diferentes puntos de partida. Lo que he creído más importante es dar a conocer la imagen de la lucha y su realización. No obstante, como punto inicial, el aprendiz parte desde la posición de partida alterando la ejecución en los detalles que en cada caso se mencionan.

Cumpliendo las fases del aprendizaje en los entrenamientos, el neófito se da perfecta cuenta de las sutilezas de cada movimiento y de cada lucha.

Primera fase.—Comprende el período de ambientación en la brega. Así como el de llegar a dominar la po-

sición de partida o «en guardia» de la Lucha Canaria. Es primordial en esta fase dominar el movimiento de las piernas mientras no se efectúa ningún ataque (véase capítulo II).

Cuando se empiece el aprendizaje de una lucha, los movimientos deben ser suaves, sin violencia y sin impedimentos para ir asimilando todos los movimientos de cada lucha y de cada posición. La no violencia equivale a dar paso a las rupturas del equilibrio y con ella provocar los momentos en que el desequilibrio debe ser aplicado valiéndose de la técnica.

Segunda fase.—Cuando ya se conozcan todos los movimientos de una lucha, cada uno de esos movimientos, realizados sin violencia, se estudian y se repiten cientos de veces, hasta lograr la ejecución por perfecto automatismo y se llegue a realizar el movimiento instintivamente como por inercia y con toda seguridad.

Tercera fase.—Esta fase del entrenamiento consiste en practicar la Lucha Canaria de una forma tal que las ejecuciones se lleven a cabo con libertad de movimientos, con sentido técnico para ir logrando dentro de la brega la seguridad y el sentido de coordinación y poder llegar a dominar las luchas con todas sus derivaciones y complejidades, y así poder estudiar las reacciones posicionales del contrario para luego poder deducir la base empírica en la verdadera competición. En esta fase debe adquirirse el sentido de los movimientos y de la aplicación de su velocidad en la ejecución. Asimismo, se estu-

diará en esta fase la ilación o conexión de unas luchas con otras en toda su gama.

Cuarta fase.—El principal objetivo técnico que debe tener por finalidad todo luchador es el de crear, buscar o aprovechar la abertura de la acción. A veces, el contrario la ofrece con su posición o sus movimientos, pero otras, y siempre debe ser así, hay que provocarlas y saberlas aprovechar en medio del ímpetu de los ataques. Dentro de esta fase está el estudio de las ejecuciones en cadena. Siempre, como es lógico y cumpliendo uno de los principales principios de la Lucha Canaria, sin violencias, y sin que el oponente impida la acción y los movimientos de su contrario.

Quinta fase.—Por último, y después de un conocimiento perfecto de cada una de esas fases y de sus características o exigencias, se entra en la parte de competición. Es decir, se practica la lucha con el objeto de saber si el luchador, dejando a un lado el aprendizaje, se encuentra en condiciones de poner en práctica los conocimientos técnicos que requiere esta lucha. Pero siempre luchando sin violencias, dando preferencia ante todo a la técnica.

Durante el aprendizaje no se debe olvidar que es una condición imprescindible buscar y lograr el automatismo de cada movimiento, de cada detalle en la ejecución de una lucha. Aunque para ello sea preciso repetir un mismo movimiento ciento de veces. Lo primordial es lograr la perfección y, con ello, la coordinación técnica; ya que técnica en un deporte es precisamente eso: la coordinación perfecta de los factores mecánicos, volitivos y mentales

que, reunidos en un solo impulso, dan el máximo rendimiento y la máxima eficacia con el mismo esfuerzo dentro del menor tiempo posible.

De los Cinturones

El aprendizaje de este deporte para que sea efectivo y se llegue a dominar en todas sus facetas debe ser regido por la buena organización y por el método. Para lograr esa efectividad y ese dominio técnico, la enseñanza se lleva a cabo mediante el sistema de Cinturones, por ser el medio más racional y eficiente y, a la vez, el más estimulante y progresivo. Con los Cinturones la enseñanza tiene un carácter definido, por el cual se puede ir conociendo el grado de instrucción o conocimiento técnico que va adquiriendo el aprendiz. Por lo que a medida que el alumno vaya avanzando y dominando la enseñanza impuesta irá conquistando el Cinturón de la categoría denominada.

Los Cinturones son:

Cinturón Blanco.
» Amarillo.
» Naranja.
» Verde.
» Negro.
» Rojo.
» Azul.

En mi anterior libro, «Tratado técnico de la Lucha Canaria», existe un compendio, que reúne las luchas que se

aprenden en cada Cinturón. Luego en la «Revista de Lucha Canaria» número 2 también se expone otro orden, y en este libro tiene otra distribución distinta, dando con esto la idea de que cada Preparador puede seguir un orden diferente en el compendio de cada Cinturón, a excepción del Cinturón Blanco, que es igual en todo y para todos.

Esta variedad de criterios es para que la enseñanza de los Cinturones no tenga un proceso dogmático, dejando con ello en libertad a cada Preparador para que pueda alterar o variar el plan de desarrollo estudiando y organizando el que crea más conveniente o el que mejor se adapte a la idiosincrasia de sus alumnos.

Lo que sí debe respetar es el orden de los Cinturones y el número de capítulos asignados a cada uno de ellos.

El Cinturón se exhibe llevando una franja fija de tela de unos diez centímetros de ancha en la cintura o parte superior del pantalón de brega del color a que pertenece el grupo de luchas que se aprenden.

En este libro las luchas que comprende cada Cinturón son las siguientes:

Cinturón Blanco.—Sólo se refiere al conocimiento de las reglas del Reglamento en general y del aspecto teórico de la enseñanza.

Cinturón Amarillo.—Comprende las siguientes luchas: Cango derecho por dentro. Cango derecho por dentro gi-

rado. La Pardelera. Cadera izquierda. Cadera derecha. La Zancadilla. La Virada.

Cinturón Naranja.—El Desvío. El Toque por dentro. La Dobladilla. Toque para atrás. La Atravesada. Cogida de corva. Sacada de aire.

Cinturón Verde.—Traspiés derecho. Traspiés izquierdo. Desvío por fuera. Cango derecho por fuera. Cango chascón. Cango izquierdo por dentro. La Agachadilla.

Cinturón Negro.—Sentadilla. Cogida de tobillo derecho por dentro. Cogida del tobillo derecho por fuera. Cogida de tobillo izquierdo por fuera. La Chascona. La Tronchada. Cogida de muslo.

Cinturón Rojo.—Cogida de muslo y levantada. Cogida de muslo, levantada y remolino. Levantada con ambas manos en las boca-piernas. Levantada por boca-piernas y remolino derecho. Levantada por ambas boca-piernas y remolino izquierdo. Levantada por ambas boca-piernas y vuelto a la posición de partida. Luchas por revoleadas.

Cinturón Azul.—Que comprende el dominio de todas las luchas ejecutadas a la «izquierda».

Graduación técnica

Cuando la enseñanza de la Lucha Canaria se lleva a cabo dentro de un gimnasio o club, la clasificación técni-

ca para obtener la graduación se basa en los 13 puntos siguientes, que son los que comprende cada lección:

1. Ejecución (E).
2. Variantes (V).
3. Remates (R).
4. Amagos (A).
5. Defensas (D).
6. Contras (C).
7. Recontras (RC).
8. Intento de ataque (IA).
9. Equilibrios (Eq).
10. Estilo (Es).
11. Coordinación técnica (CT).
12. Continuidad de movimientos (CM).
13. Gimnasia (G).

Es decir, cada lección o lucha básica requiere el dominio de cada uno de estos trece puntos en toda la serie de variedades que cada cual encierre.

Cómo se otorga la graduación

Para el control técnico del alumno en su aprendizaje dentro del gimnasio o club es necesario la ficha técnica de la figura 1.

CLUB DE LUCHA CANARIA .....

FICHA TECNICA PARA EL CINTURON .....

Nombre y apellidos .....

Fecha de la inscripción ..... Edad .....

Peso ..... Talla ..... Perímetro .....

Aprendizaje de

la lección núm. .....

» » » .....

» » » .....

» » » .....

» » » .....

» » » .....

» » » .....

Observaciones .....

Aprobado el Cinturón .....

....., de ..... de 19.....

EL PREPARADOR,

FIGURA 1

El alumno lleva puesto el Cinturón desde que inicia el aprendizaje de las luchas a que el Cinturón pertenece, y una vez que el Preparador haya llenado las casillas de la ficha como aprobación a la aptitud del aprendiz, se le entrega el carnet del mismo color que el Cinturón aprobado. Luego empieza el aprendizaje del Cinturón que le sigue hasta obtener el carnet de dicho Cinturón, y así continúa hasta lograr el último carnet, que es el Azul.

FOTO

FEDERACION DE LUCHA DE .....

SALA .....

EL CINTURON AZUL Don: .....

ha obtenido en las pruebas de calificación del Cinturón señalado en la práctica de la LUCHA CANARIA.

....., de ..... de 19.....

V.º B.º:

EL PRESIDENTE F. DE L., EL PREPARADOR,

(Modelo del carnet que acredita el Cinturón)

El alumno nunca puede poseer un Cinturón ni un carnet sin haber pasado por la enseñanza de los Cinturones que preceden por el orden ya expuesto anteriormente.

Definiciones de la graduación técnica

En la ficha técnica cada casilla indica una fase del proceso de la lucha básica, que el aprendiz debe conocer perfectamente. Pasamos a su definición.

Ejecución (E).—Es la realización de la lucha básica o principal. Esta lucha, por tener caracteres propios e in-

confundibles, figura a la cabeza de los capítulos o lecciones.

Variantes (V).—Llamamos variantes a las luchas principales o básicas que se ejecutan variando algún detalle de éstas. La variante es obligada, debido a la posición en que se inicia el ataque.

Remates (R).—Son los movimientos, posiciones o luchas, sean básicas o no, de que se tiene que valer el luchador para rematar o vencer a su oponente cuando la ejecución no se puede llevar a cabo por sí misma.

Amagos (A).—Son aquellos movimientos o luchas que se intentan realizar con el objeto de descolocar al oponente, logrando dar paso a otra ejecución. Es decir, engañar al contrario con una lucha o movimiento para luego atacarle con otra diferente.

Defensa (D).—Es el movimiento o lucha realizada por el atacado para evitar que el atacante lo venza. Generalmente la defensa se logra iniciando la contra de la lucha por la que se es atacado.

Contra (C).—Es el movimiento o lucha con que el atacado responde al ataque de su contrario. La contra, de no resultar efectiva, se convierte en defensa.

Recontra (RC).—Es la contra de la contra. Es decir, es un contraataque a la contra.

Intento de ataque (IA).—El intento de ataque es una cualidad que todo luchador no puede dejar de poseer, ya

que sin ella la técnica se convertiría en nula. Si no hay intentos de ataque no existirá la lucha ni las ejecuciones. A mayor número de intentos de ataques, más probabilidades de vencer, resultando así la lucha más atractiva.

Equilibrio (Eq).—Es la cualidad de poderse estabilizar en los ataques y desplazamientos a que lo somete el contrario en todas las consecuencias originadas por los movimientos.

Estilo (Es).—Toda lucha requiere su estilo de ejecución, que debe ser limpio, elegante y claro. El estilo es un producto del pleno conocimiento ejecutivo y mecánico de la lucha.

Coordinación técnica (CT).—Esta es la principal cualidad que debe tener o aprender el luchador: el sentido de la coordinación técnica. Sin esa cualidad difícilmente podría llevar a cabo ninguna ejecución. La coordinación técnica es la que auna todos los detalles y movimientos, todos los actos conducentes a que la ejecución tenga realidad. A medida que el aprendiz avance en su instrucción, el sentido de la coordinación técnica debe ser mayor. El luchador por dominio de esta cualidad tiene que llegar a un grado de refinamiento en la ejecución. Su dominio tiene que dar como producto el automatismo.

De todo lo expuesto puede deducirse fácilmente que la coordinación técnica es donde está apoyada toda la acción de la Lucha Canaria. De esta coordinación nace toda la gama de ejecuciones que a veces, a juicio de los que la observan, creen que está fuera de lo explicable o descriptible.

La coordinación técnica tiene su verdadero valor cuando se sabe coordinar y ejecutar dentro de la infinidad de movimientos y desplazamientos y aberturas de los contendientes, la realización del ataque, defensa, remate o contra. Provocar y ver las aberturas de los más sutiles movimientos es la principal misión táctica de un simple luchador. Y todo ello partiendo siempre, más o menos, desde la posición de partida, o bien teniendo en cuenta o procurando la correspondiente posición para facilitar dichas aberturas. Es decir, la ejecución o lucha debe sei realizada a base de rapidísimos desplazamientos de las adecuadas zonas anatómicas que deben entrar en juego.

Y no olvidar que en los principios de la Lucha Canaria existe el de que cada ejecución o lucha debe ser realizada con precisión rítmica, y todos sus movimientos, efectuados en una lógica trabazón para obtener la belleza plástica e ir con más seguridad al éxito o desequilibrio total del adversario.

Para conocimiento de los lectores expongo la gama o nomenclator mínimo y básico de la Lucha Canaria, considerando la técnica en su aplicación simétrica de derecha e izquierda.

Ejecuciones	72
Variantes	120
Remates	186
Amagos	96
Defensas	160
Contras	342
Recontras	40
Total de ejecuciones básicas ...	1.016

Técnicas

La Lucha Canaria sólo tiene por objeto dar con el contrario en tierra a través de la ruptura de su equilibrio, sin violencias, y sólo valiéndose de las técnicas en combinación con el aprovechamiento de la habilidad y, a veces, valiéndose de la misma fuerza del contrario. Todo ello aplicado a través de las aberturas y movimientos que se sucedan o se provoquen para la aplicación de dichas técnicas.

Las técnicas en la Lucha Canaria podríamos clasificarlas desde las siguientes ejecuciones:

Técnicas de manos.
Técnicas de piernas.
Técnicas de flexiones o de cintura.
Técnicas mixtas.
Técnicas combinatorias de manos y flexiones, de manos y piernas y de piernas y flexiones.

Exponiendo solamente las luchas básicas, éstas se clasificarían de la siguiente forma:

Técnicas de manos . . .
- Cogida de corva.
- Cogida de tobillo derecho por dentro.
- Cogida de tobillo izquierdo por fuera.
- Chascona.
- Desvío.
- Desvío por fuera.
- Dobladilla.
- Toque por dentro.
- Toque para atrás.
- Tronchada.
- Atravesada.

Técnicas de piernas . . .

- Cango derecho por dentro.
- Cango chascón.
- Cango derecho por fuera.
- Cango derecho girado.
- Pardelera.
- Zancadilla.
- Traspiés.

Técnicas de flexiones o de cintura . . . . . .

- Agachadilla.
- Cadera derecha.
- Sacada de aire.
- Sentadilla.
- Virada.

Técnicas mixtas . . . . .

- Levantadas por las bocapiernas.
- Cogida de muslo y levantada.
- Cogida de muslo levantada y remolino.
- Levantada por las bocapiernas y remolino.
- Revoleadas.
- Brazo partido o brazo metido.

Las técnicas combinatorias se originan por la combinación de varias luchas al mismo tiempo de la ejecución.

MODO DE CUADRARSE PARA EMPEZAR LA LUCHA (1)

Una vez preparados los dos luchadores en el centro del «terrero» se estrechan sus diestras como símbolo de amistad, nobleza y tradición (fig. 2); seguidamente ambos adquieren la posición de «guardia» para comenzar la lucha tal como sigue:

1. Cada uno introduce su mano izquierda, con la palma vuelta hacia arriba, en el interior de la bocapierna derecha del pantalón de su adversario, dejando fuera el dedo pulgar. Cierran, asimismo, la mano, agarrando fuertemente el borde del calzón remangado (fig. 3).

2. La introducción de la citada mano en la bocapierna del pantalón debe ser por la parte anterior o externa del muslo.

3. Efectuada esta operación adelantan ambos sus piernas derechas, flexionándolas por la rodilla, en tanto que la pierna izquierda permanece un poco retrasada,

(1) NOTA: Para todo lo concerniente a vestuario, tiempo de las «agarradas», lugar en donde se lucha, las caídas, etc., véase el Reglamento al final del libro, principalmente los capítulos III, IV, VIII y IX.

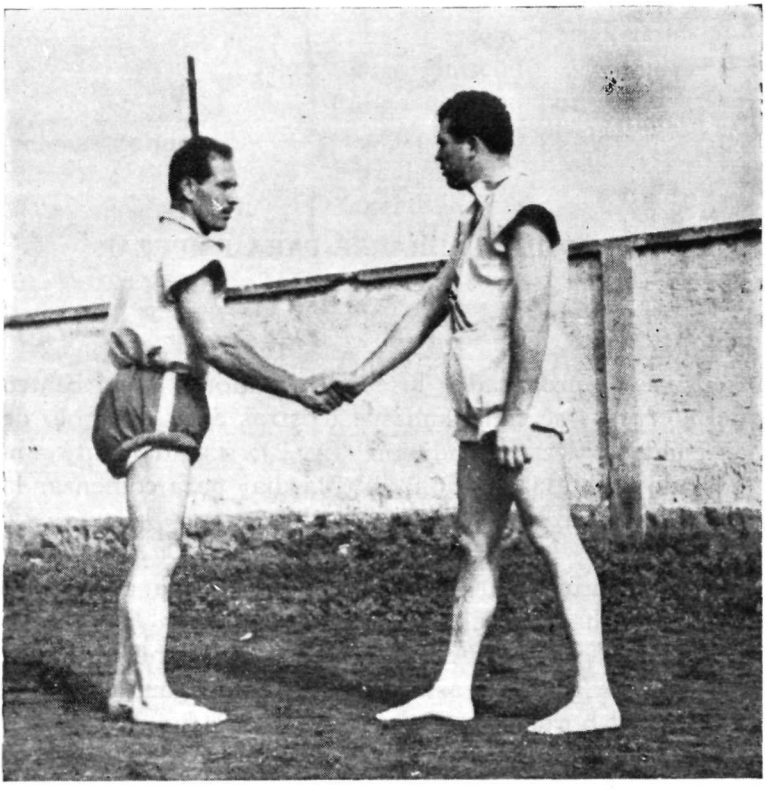

Figura 2

flexionada también, con una distancia de 40 ó 50 centímetros, más o menos, del pie derecho.

4. Inclinan sus cuerpos hacia adelante, flexionándose por la cintura para este fin, hasta quedar unidos sus hombros derechos a la misma altura o nivel, colocando cada uno la parte lateral derecha de su cabeza en el costado de su contrario.

5. Hecho lo anterior, han de quedar ahora con sus brazos derechos completamente en posición vertical, uniendo sus manos derechas hasta tocar con las puntas de sus dedos en el suelo. Pasándolas luego rápidamente y al mismo tiempo por debajo del brazo izquierdo de su contrario hasta colocarlas cada uno sobre la espalda del otro (figs. 3 y 4).

Y es ahora, en este momento, después de todos los anteriores movimientos previos, cuando han quedado en verdadera igualdad y disposición para comenzar la «brega».

«Guardia» a lo zurdo

La posición de partida o «guardia» normal de la Lucha Canaria nunca admite la colocación a lo zurdo para iniciar la «agarrada» o brega, pero una vez iniciada la lucha sí se puede colocar el luchador a lo zurdo, realizando los siguientes movimientos:

1. Pasará su mano derecha por fuera del brazo izquierdo de su contrario, cogerá la bocapierna izquierda del pantalón del mismo y lo aprisionará fuertemente.

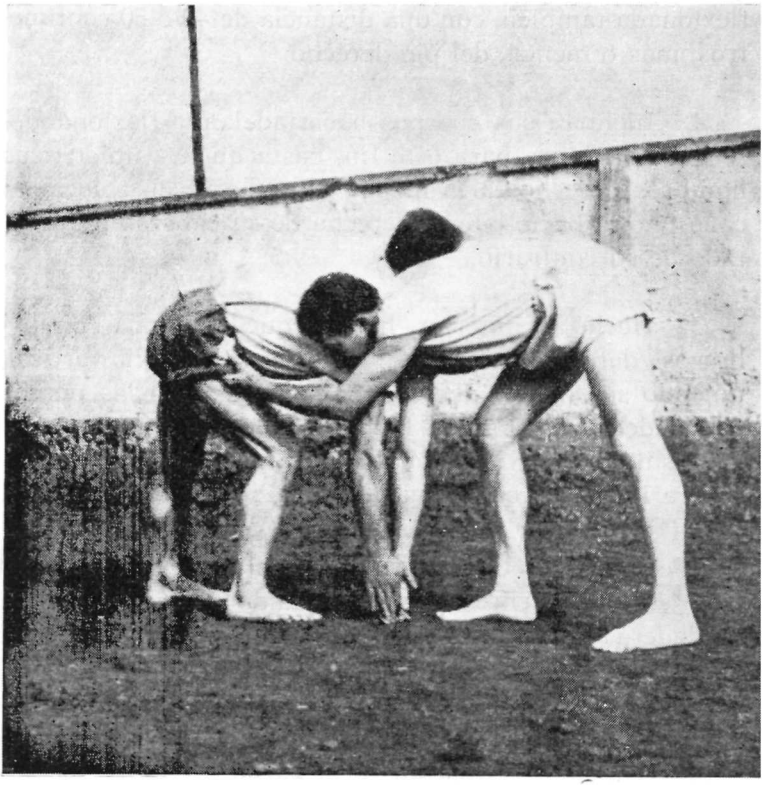

Figura 3

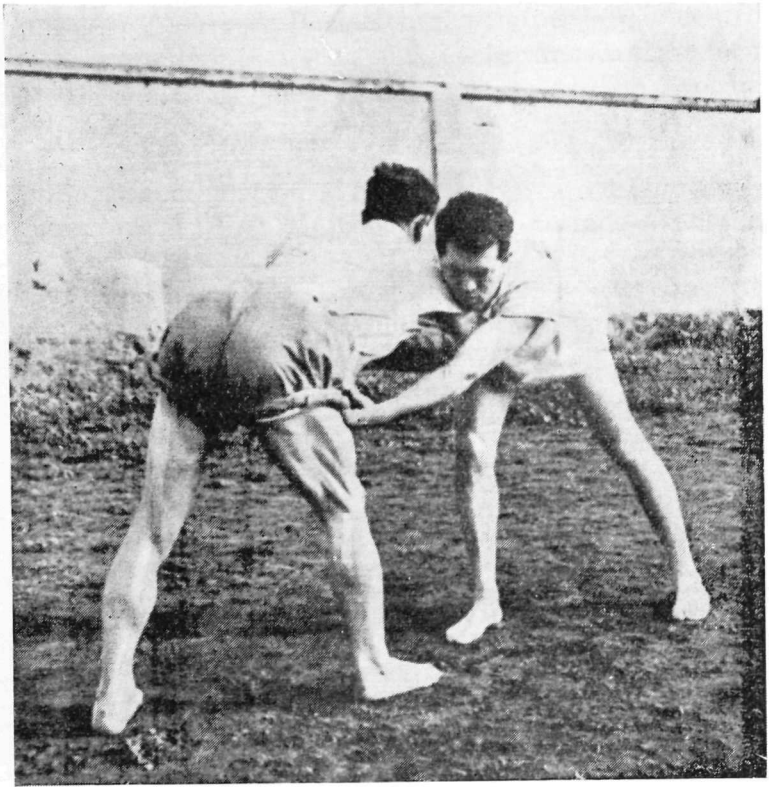

Figura 4

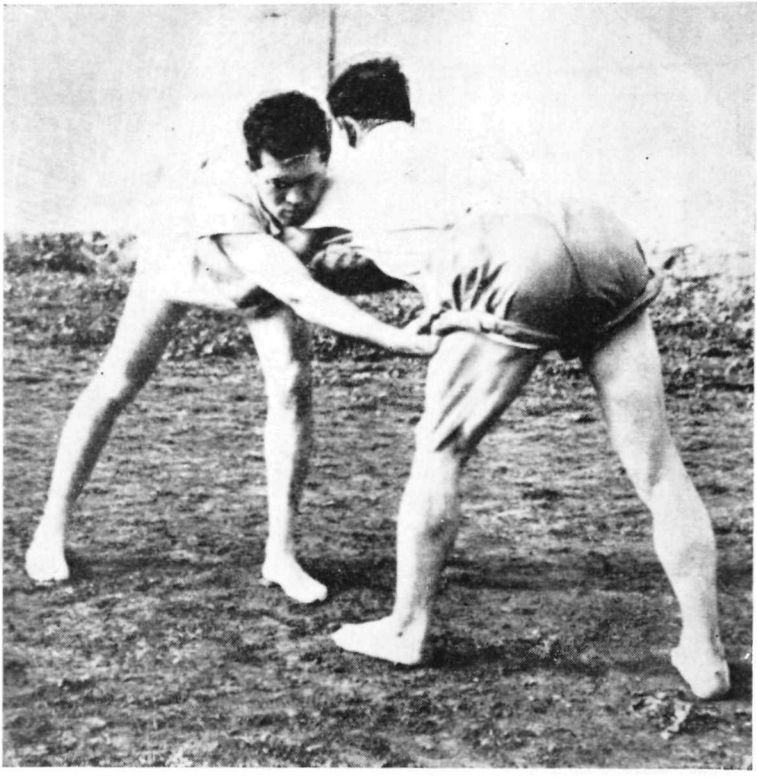

Figura 5

2. Introduce después el brazo izquierdo por dentro de su brazo derecho y se lo coloca sobre la espalda, o bien le agarra con su mano izquierda la bocapierna derecha del pantalón.

3. A continuación se inclina sobre su costado derecho, cruzando tronco y cabeza por el costado izquierdo del contrincante.

La figura 5 nos muestra una colocación perfecta de la guardia a lo zurdo. Esta colocación se puede ir logrando a intervalos durante la brega, según se van ofreciendo oportunidades.

El luchador canario para ser completo tiene que saber ejecutar todas las luchas lo mismo a la derecha que a la izquierda.

Sobre este particular véase lo dicho en el Cinturón Azul.

CAPITULO II

LA TECNICA DE LA LUCHA CANARIA
CINTURON BLANCO

La categoría de Cinturón Blanco está representada por el conocimiento de toda la gama de consideraciones técnicas, definiciones y normas de enseñanza, así como el completo conocimiento del Reglamento. Otorgándose entonces el citado Cinturón.

CAPITULO III

CINTURON AMARILLO

Lección I

Cango derecho por dentro

Para su ejecución se procede de la siguiente forma:

Desde la posición de partida (1), o en posición semiparada, el ejecutante introduce su pierna derecha por entre las piernas del contrincante, trabándola o ajustándola a la parte posterior de la pierna izquierda de éste (figura 6).

(1) La «posición de partida» es siempre la representada por la figura 4.

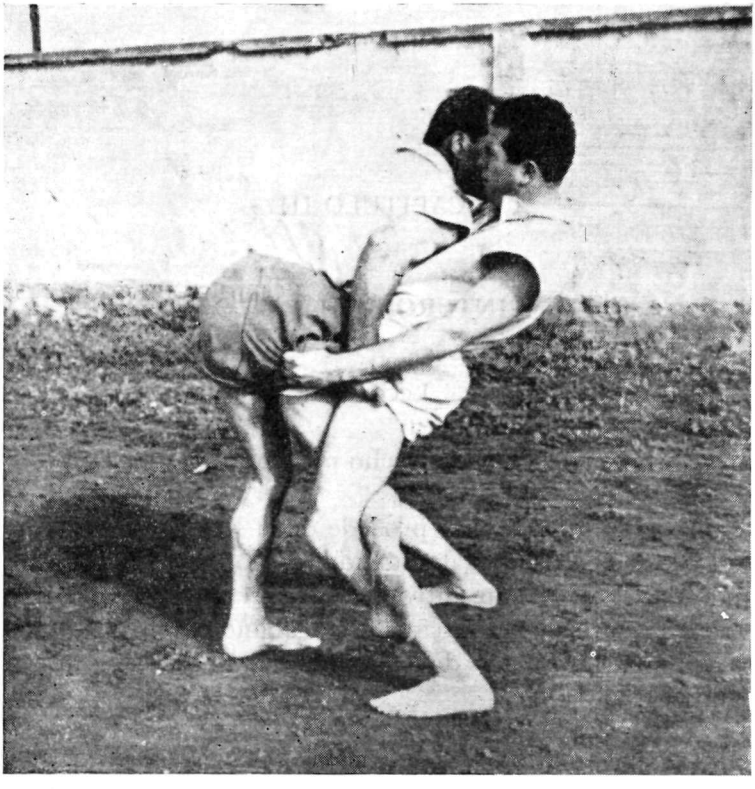

Figura 6

Si el ejecutante aprecia que desde la posición de partida resulta difícil la ejecución, entonces previamente atrae hacia sí, de frente, al contrario, bien con ambas manos por las bocapiernas del pantalón o con la derecha en la espalda; después se flexiona un poco hacia la izquierda, e introduciendo su pierna derecha por entre las de éste realiza el cango.

Una vez enganchada la pierna derecha aprisionará con ésta fuertemente la del contrario, atrayéndola hacia sí, al mismo tiempo que unirá el extremo de su hombro derecho al esternón o pecho, empujándolo hacia atrás para producirle la caída.

Para una mayor efectividad en lograr la finalidad de vencer, el ejecutante reforzará los movimientos anteriores tirando hacia sí fuertemente por las bocapiernas del pantalón del contrario, o si tiene su brazo derecho colocado en la espalda, aprisionando fuertemente la cintura del atacado.

Figura 7

Figura 8

Las figuras 7 y 8 nos muestran la colocación de los pies en ambos luchadores y el desplazamiento del pie derecho del atacante para realizar la lucha del cango derecho por dentro en dos aspectos diferentes de ejecución (2).

Aplicaciones (3):

El cango derecho por dentro puede aplicarse también como amago de la cadera izquierda, de la cadera derecha, de la pardelera y del traspiés derecho. Como remate de la cogida de muslo y de la cogida de tobillo derecho por fuera. Como contra de la cadera izquierda del traspiés derecho, de la cogida de muslo y de la levantada.

(2) En los diagramas, los pies en blanco indican los del atacante, y los pies en negro, los del atacado.

(3) Estas aplicaciones detalladas al pie de algunas de las luchas principales o básicas sirven como norma para la ampliación de la técnica.

Lección 2

Cango derecho por dentro girado

La iniciativa para la realización del cango derecho por dentro girado es igual a la del cango derecho por dentro, expuesto ya en la lección anterior. El remate difiere de ésta en lo siguiente:

Para realizar el cango derecho por dentro girado el ejecutante ha de trabar al contrario de forma que los dedos, o el empeine de su pie derecho, enlacen bien la garganta del pie izquierdo (fig. 9).

Una vez lograda esta posición, el ejecutante no se abalanza sobre el contrario, sino que realiza el impulso de levantarlo tirando hacia arriba por las bocapiernas del pantalón de éste.

Al hacer el citado impulso, el ejecutante se flexiona un poco hacia atrás por la cintura, inclinándose hacia su izquierda, al mismo tiempo que levanta y extiende hacia delante su pierna derecha, enganchada con la del contrario.

Para que esta ejecución tenga mayor seguridad de buen resultado el ejecutante, al levantar su pierna dere-

Figura 9

cha, debe hacer un giro con sus manos en las bocapiernas del pantalón del contrario, como si fuera a girar un volante de izquierda a derecha, procurando con esto desprenderlo del suelo, a fin de que por sí solo tienda a girar de espalda hacia la derecha.

Si en vez de tener el ejecutante su mano derecha agarrando la bocapierna izquierda del pantalón del contrario la tuviera en la espalda, la ejecución no varía. Unicamente que empleará dicha mano para hacer el mismo giro que si la tuviera en el pantalón.

Lección 3

La pardelera

La ejecución de esta lucha desde la posición de partida consiste en cruzar la parte posterior de la pierna derecha por la parte externa o posterior de la pierna derecha del contrincante (fig. 10).

Para una mayor precisión o claridad en la ejecución, en ocasiones, a fin de poder realizar la pardelera, el atacante da un paso hacia adelante con su pie izquierdo, girando después con toda rapidez hacia la izquierda, para pasar su pierna derecha por fuera de la pierna derecha del contrario, uniendo la parte posterior de la misma a la pierna de éste.

Al mismo tiempo que realiza los movimientos anteriores, el ejecutante, con su mano derecha, atrae hacia sí al atacado, ajustando su brazo derecho al pecho de éste. A continuación se flexiona hacia adelante por la cintura, haciendo al mismo tiempo una fuerte presión hacia atrás con su pierna derecha en la pierna derecha del contrincante, con el objeto de desprendérsela del suelo. Al hacer los movimientos anteriores también empuja hacia atrás con su hombro derecho para continuar girando hacia la izquierda.

Figura 10

Este movimiento y aprisionamiento, que se hace con el hombro y brazo derechos, impide al atacado recurrir a defensas o contras, siendo, por lo tanto, imprescindible esta acción.

Las figuras 11 y 12 nos muestran la trayectoria de los pies del atacante en dos aspectos diferentes de ejecución.

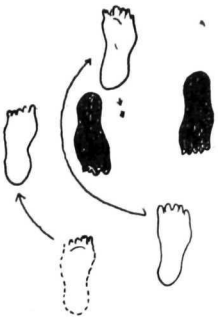

Figura 11

Figura 12

Aplicaciones:

Esta lucha aplícase también como amago de la cadera izquierda, de la cadera derecha y del cango derecho. Como remate de la cadera izquierda, de la cadera derecha, del cango derecho por dentro, de la levantada, de la atravesada, del cango izquierdo por dentro, de la cogida de tobillo derecho por dentro, de la cogida de muslo. Como defensa del toque para atrás, de la sacada de aire, de la cogida de muslo y de la levantada. Como contra del toque para atrás, de la cadera izquierda, de la cadera derecha, de la sacada de aire, de la tronchada, de la chascona, de la virada, de la agachadilla y de la cogida de muslo.

Lección 4

Cadera izquierda

Esta lucha se ejecuta como sigue: Desde la posición de partida se gira primero a la derecha, aplicando o uniendo después el cuadril izquierdo a la región pelviana, o bajo vientre del contrario, impulsándolo con dicho cuadril en intención de suspenderlo del suelo hasta levantarlo. Flexiónese al mismo tiempo el atacante hacia adelante sobre su costado derecho.

Es, no obstante, a veces, más ventajoso dar primero un paso con el pie derecho hacia adelante para girar después a la derecha y aplicar inmediatamente el cuadril izquierdo, continuando finalmente con los movimientos indicados para esta lucha.

El ejecutante, al flexionarse sobre su costado derecho, procurará levantar su cuadril, suspendiendo su pie izquierdo del suelo, tirando al mismo tiempo por ambas bocapiernas del pantalón del contrario, en especial de la bocapierna derecha, flexionándose todo lo posible, a fin de que el atacado pierda todo punto de apoyo.

Al girar hacia la derecha, el atacante ha de hacerlo con la máxima habilidad, de forma que su tronco no encuentre obstáculo ni impedimento con el cuerpo del contrario. Teniendo en cuenta, además, que al hacer la torsión a la derecha su pie derecho debe girar al mismo tiempo hacia la derecha para poder quedar estabilizado (fig. 13).

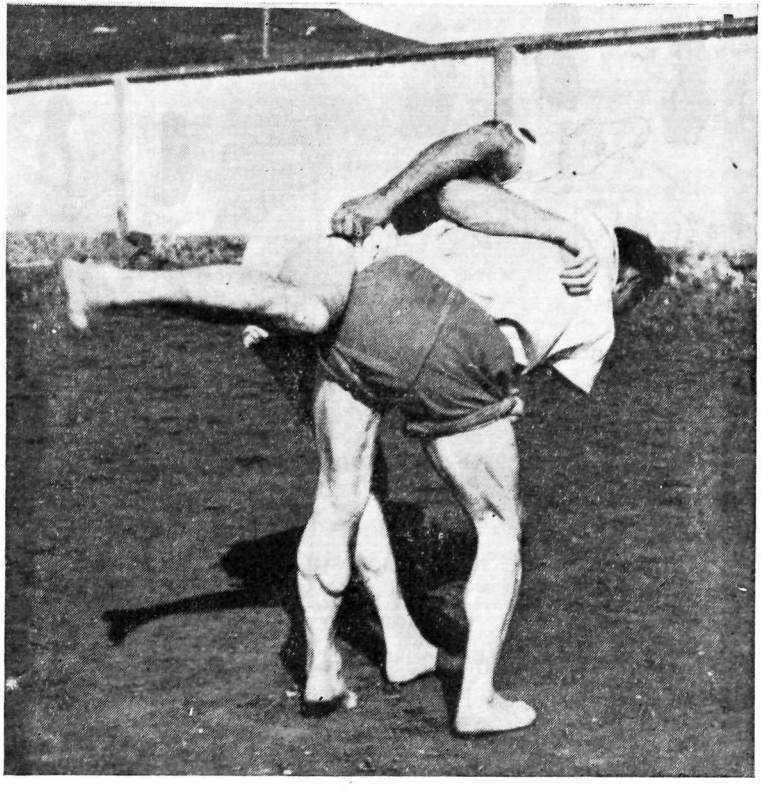

Figura 13

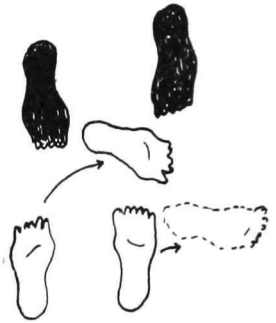

Figura 14

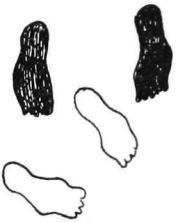

Figura 15

Las figuras 14 y 15 nos muestran la colocación de los pies del atacante.

También puede realizarse esta lucha con la iniciativa siguiente:

Se agarra al oponente por ambas bocapiernas, atrayéndolo hacia sí de frente, adquiriendo ambos luchadores la posición de pie. El atacante une sus piernas a las del contrario, y torciéndose un poco hacia la derecha intenta colocar su cuadril izquierdo en la región pelviana o bajo vientre del contrario. Logrado esto, gira completamente hacia la derecha sobre su pie derecho, flexionándose completamente hacia adelante hasta lograr montar al compañero sobre el cuadril izquierdo para luego impulsarlo al suelo.

Figura 16

La figura 16 indica la posición de los pies en la ejecución de la cadera en posición de pie.

Aplicaciones:

Esta lucha de la cadera izquierda aplícase también como remate del cango derecho por dentro, de la cogida de muslo con la mano izquierda, de la cogida de muslo con levantada, de la levantada con ambas manos en las bocapiernas y de la levantada y remolino. Como amago para la cadera derecha, para la pardelera, para la tronchada, para el cango izquierdo por dentro y para el traspiés izquierdo. Como contra del toque para atrás, de la atravesada, de la sacada de aire, de la tronchada, de la chascona, del cango derecho girado, del toque por dentro (previo remolino), de la cogida de muslo y de la levantada.

Lección 5

Cadera derecha

Cadera derecha es la que se ejecuta con el cuadril derecho.

Para realizarla, el ejecutante ha de dar un paso hacia adelante primeramente con su pie derecho, introduciéndolo hacia el centro de las piernas del contrario, al mismo tiempo que lo atrae hacia sí sobre su costado o cuadril derecho. Le tira después fuertemente por la bocapierna izquierda del pantalón con su mano derecha hasta ajustarlo a su cuadril. Al mismo tiempo que efectúa los anteriores movimientos se flexiona sobre su costado iz-

Figura 18

Figura 19

quierdo y procura impulsarlo hacia el suelo, obligándolo a dar una voltereta sobre su cuadril derecho (fig. 17).

A veces, la ejecución de esta lucha no precisa del levantamiento del contrincante con el cuadril, sino que al ejecutante le basta con girar violentamente hacia la izquierda, al mismo tiempo que une su cuadril derecho al estómago o pelvis de su rival y lo impulsa hacia el suelo.

Las figuras 18 y 19 nos indican la posición de los pies del atacante en dos fases de la cadera derecha.

Aplicaciones:

Aplícase también esta lucha como amago para ejecutar el toque para atrás, para la cadera izquierda, para la sacada de aire y para el desvío. Como remate del cango derecho por dentro y de la levantada.

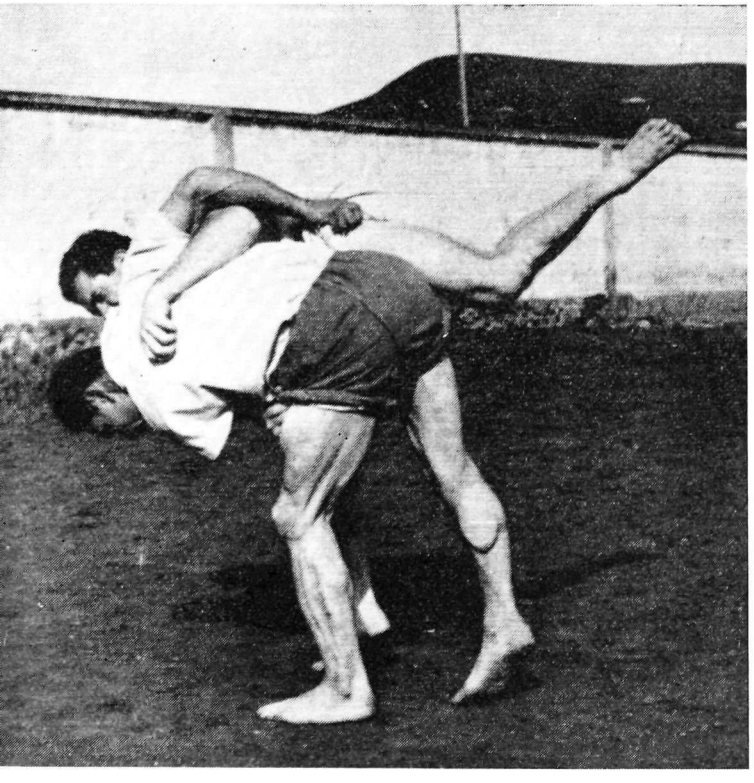

Figura 17

Lección 6

La zancadilla

Esta lucha se ejecuta bien con la mano derecha sobre la espalda, o agarrando la bocapierna izquierda del pantalón del contrincante.

El movimiento principal consiste en hacer un fuerte y violento giro o torsión de tronco hacia la derecha, tirando por el contrario hacia ese mismo lado; al mismo tiempo se le atraviesa el pie o pierna derecha para que al desplazarse hacia la derecha tropiece y caiga.

Al realizar esta lucha agarra fuertemente al contrario por las bocapiernas del pantalón, o por la camisa si tuviera la mano derecha en la espalda; realiza después una leve virada hacia la izquierda, empujando hacia adelante a su contrario con el hombro derecho y retirando luego dicho hombro con toda rapidez hacia atrás, dejando así al contrario sin apoyo. Al mismo tiempo lo impulsa con ambas manos violentamente hacia la derecha, torciendo el tronco hacia ese mismo lado, a la vez que le toca con la planta del pie derecho en la garganta de cualquiera de sus pies (figs. 20 y 21).

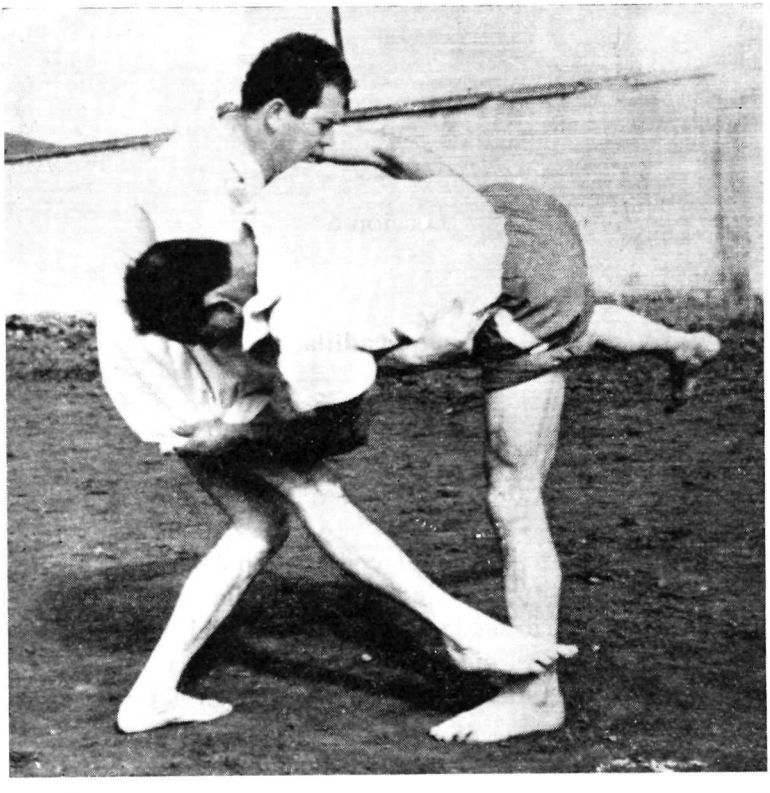

Figura 20

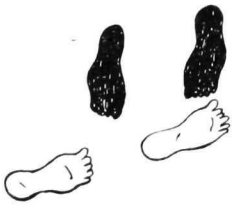

Figura 21

Cuando el atacante esté realizando los movimientos anteriores, y al hacer la torsión de su tronco hacia la derecha, debe procurar empujar al contrario con la parte lateral derecha de su cabeza en el costado derecho de éste, a fin de que su desplazamiento tome una mayor velocidad.

Esta lucha conviene realizarla cuando el contrario esté en movimiento o venga hacia adelante, mejor aún, en el momento de apoyar en el suelo su pie derecho. En este caso el atacante aprovecha el movimiento del contrario afirmando en el suelo su pie izquierdo, accionando seguidamente con toda rapidez.

La ejecución clave de esta lucha está en el movimiento de «volante» de izquierda a derecha que deben efectuar las manos del ejecutante.

Lección 7

La virada

Esta lucha es similar a la zancadilla, con la diferencia de que el ejecutante no emplea el pie, sino simplemente las manos en un continuo movimiento de «volante» hacia la derecha en sentido circular, reforzando la acción con la cabeza y la torsión de tronco hacia la derecha.

Antes de iniciar esta lucha el ejecutante tiene que aprisionar fuertemente con sus manos las bocapiernas del pantalón del contrario, haciendo después un continuo movimiento con sus manos, como si fuera a girar un volante hacia la derecha, y ayudando a este movimiento con el empuje de su cabeza en el costado derecho del atacado lo va impulsando al suelo hasta lograr desnivelarlo completamente (fig. 22).

Para una mayor seguridad en la ejecución, el atacante provocará su posición ventajosa dando pasos hacia atrás, al mismo tiempo que inclina un poco hacia la izquierda su tronco, flexionando la cintura, empujándole al contrario con su hombro derecho. Ahora bien, si éste camina a favor nuestro y apoya su hombro derecho frenando nues-

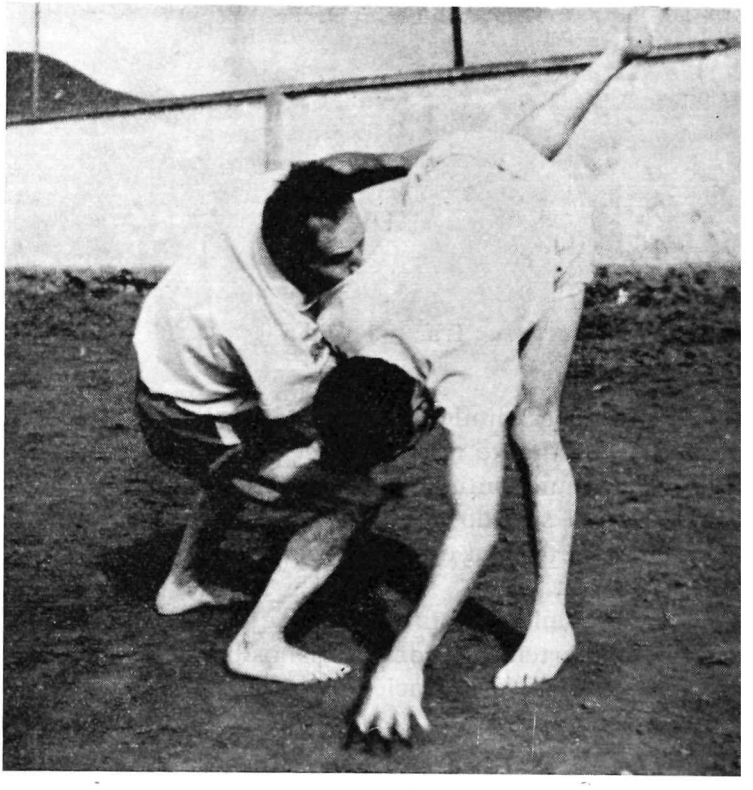

Figura 22

tro intento, entonces es el momento oportuno para realizar la virada, debiendo hacerse en el preciso instante en que apoya en el suelo su pie derecho.

Procúrese que los pasos se den de forma que, cuando el atacado va a apoyar en el suelo su pie derecho, el atacante esté afirmándose en el izquierdo para que pueda afianzarse sobre éste, realizando la virada sin pérdida de tiempo. Logrará de nuevo la estabilidad apoyando el cuerpo sobre el pie derecho, pudiendo así continuar el completo giramiento hacia la derecha, que debe ser continuo, hasta lograr desequilibrar al contrincante.

La posición más indicada para iniciar esta lucha es cuando el contrario se encuentra en posición de partida.

CAPITULO IV

CINTURON NARANJA

Lección 8

El desvío

Desde la posición de partida la ejecución se realiza de la siguiente forma:

El ejecutante coloca su mano derecha en la parte interna de la rodilla derecha del contrario, empujándosela violentamente hacia atrás y hacia arriba, pero en sentido diagonal a la izquierda.

Al mismo tiempo que efectúa ese movimiento flexiona ambas piernas, haciendo, asimismo, una torsión de tronco hacia el lado derecho, dando con la parte derecha de su cabeza y rostro en el costado derecho del contrario hacia la altura de la axila (sobaco), retirándose todo lo posible hacia el lado izquierdo para dejar «campo de caída» al contrincante (fig. 23).

Figura 23

Al realizar los anteriores movimientos el ejecutante levanta enérgicamente con su mano izquierda la bocapierna derecha del pantalón del contrario.

Un detalle clave en la ejecución del desvío es que el ejecutante tenga aprisionado el brazo derecho de su contrario entre la clavícula derecha y su barbilla, teniendo colocado el hombro debajo del hombro de su oponente.

Para favorecer la ejecución del desvío conviene primero empujar un poco con el hombro derecho al contrario hacia adelante, y luego, con toda rapidez, retirarlo hacia atrás y ejecutar la lucha que se describe.

Al realizar la flexión de piernas debe buscar su estabilización con la pierna izquierda, consiguiéndolo si la desplaza hacia atrás o colocándola en diagonal hacia la izquierda.

Aplicaciones:

Aplícase esta lucha como remate de la cogida de corva, de la cogida de muslo y de la levantada al volver a la posición de partida. Como amago para la chascona. Como contra de la cogida de corva y del mismo desvío.

Lección 9

El toque por dentro

El toque por dentro es una lucha muy parecida al desvío, con la diferencia de que el ejecutante del desvío se acuclilla sobre su pierna derecha, y el del «toque por dentro», en vez de acuclillarse, se retira hacia la izquierda para dejar campo de caída al contrario (fig. 24).

Los movimientos claves o principales para la realización del toque por dentro son los siguientes: Desde la posición de partida el ejecutante coloca su mano derecha en la parte interior de la rodilla derecha del contrario o por encima de ésta, empujándosela hacia atrás y hacia arriba, al mismo tiempo que lo impulsa, dándole con la parte lateral de su cabeza en el costado derecho y retirándose seguidamente hacia el lado izquierdo. A estos movimientos se une el de la mano derecha, tirándole hacia arriba por la bocapierna derecha del pantalón.

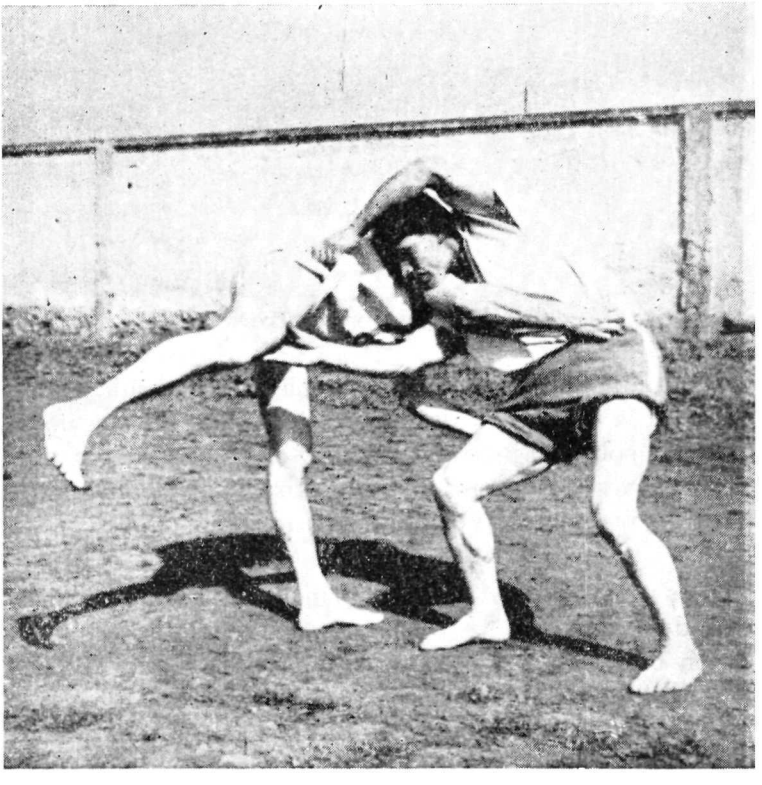

Figura 24

Lección 10

La dobladilla

Esta lucha se empieza como el toque por dentro. Conviene iniciarla de forma que el hombro derecho del atacante quede al mismo nivel que el hombro derecho del contrario o debajo de éste.

El ejecutante da comienzo al ataque colocando su mano derecha en la rodilla derecha del contrincante y, dando uno o dos pasos hacia adelante en diagonal, hace un rápido giro, de forma que, al mismo tiempo que le empuja hacia atrás y hacia arriba por la rodilla derecha, adquiera él una posición en que su tronco quede vuelto hacia arriba o mirando el cielo (fig. 25).

Para ejecutar esta lucha es conveniente que el atacado se encuentre con ambas piernas al mismo nivel o un poco rígida la pierna derecha. También favorece esta ejecución si el atacante tiene la parte lateral derecha de su cabeza unida al costado derecho del atacado. Procurando aprisionarle al mismo tiempo el brazo derecho entre su hombro y la barbilla.

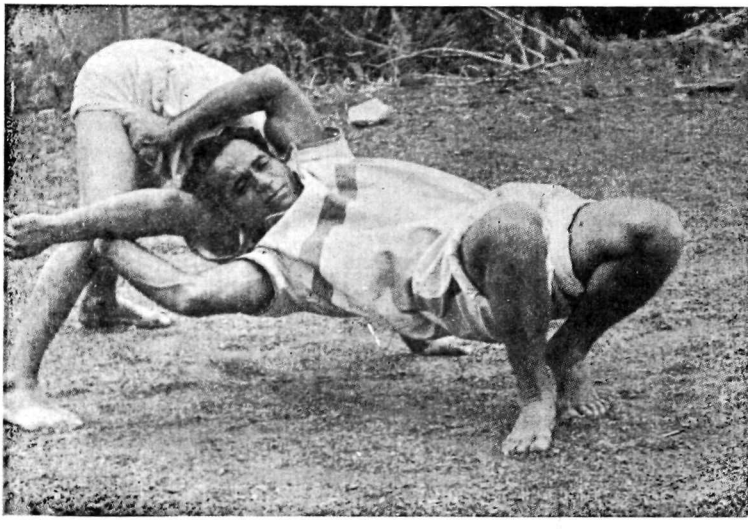

Figura 25

Esta lucha, al igual que todas, tiene que realizarse on velocidad y colocación propicias.

Cuando el atacante tiene aprisionado el brazo dere- ho del atacado entre su hombro derecho y la barbilla lo debe temer quedarse vuelto hacia arriba, ya que si la jecución fallara siempre tiene oportunidad de volver a a posición de partida.

El éxito de esta ejecución reside principalmente en mpujar continuamente mientras se hace el giramiento le tronco.

En el desvío, en el toque por dentro y en la dobladilla, l polígono de sustentación del atacante debe estar en po- sición simétrica al del atacado.

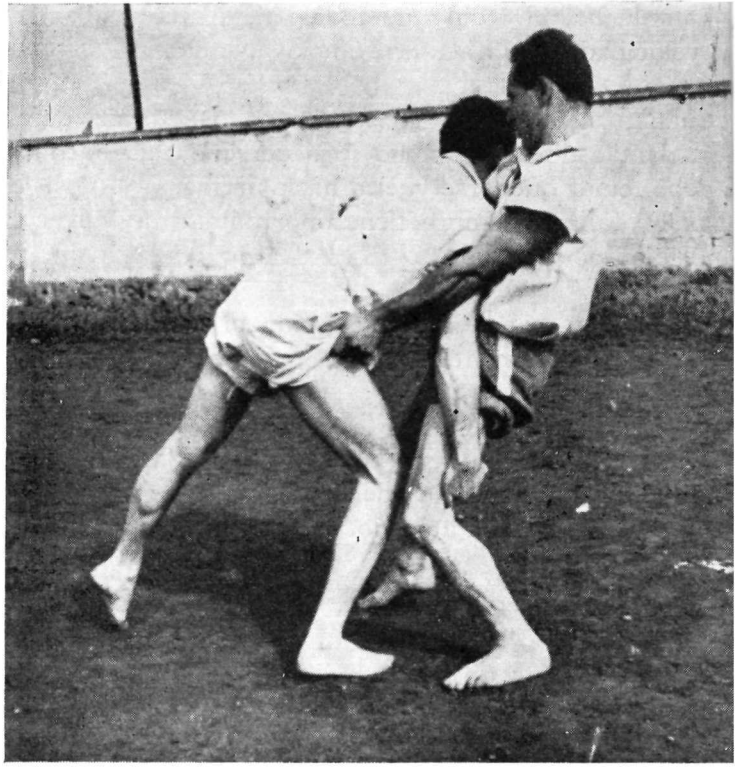

Figura 26

Lección 11

Toque para atrás

Se realiza esta lucha de la siguiente forma: el ejecutante toma con su mano derecha la corva izquierda del contrario, por su parte externa, tirando por ésta hacia sí con violencia, abalanzándose a la vez con todo su costado derecho sobre él, para producirle la caída hacia atrás (fig. 26).

Para lograr la ejecución de esta lucha generalmente es necesario que el contrario tenga adelantada la pierna izquierda, o al mismo nivel que su derecha, y que el atacante tenga su hombro derecho debajo del hombro derecho del contrario, pudiendo así desplazar su brazo derecho hasta lograr alcanzar a la pierna izquierda de éste.

Si el oponente no tiene las piernas en esa posición, entonces se debe recurrir al amago del toque por dentro para lograr la adecuada colocación deseada y poder así realizar esbta lucha del toque para atrás.

No obstante, el atacante debe intentarla desde cualquier posición si ve la posibilidad de realizarse.

Para una mayor efectividad en la ejecución del toque para atrás, el ejecutante, al realizarlo, debe procurar tirar hacia sí y hacia arriba con toda energía por la bocapierna derecha del pantalón del contrario para evitar las posibles contras.

Favorece también la ejecución cuando el contrario da algún paso hacia atrás o hacia adelante. En este caso se realiza la lucha cuando trata de afirmar en el suelo su pierna izquierda, si da el paso hacia adelante, o la derecha si lo da hacia atrás.

Al realizar esta lucha, el atacante puede atraer la pierna izquierda del contrario bien hacia el centro de sus propias piernas o cruzarla por fuera de su pierna derecha.

En la ejecución de esta lucha, uno de los movimientos o posición clave consiste en aproximar todo lo posible el hombro derecho a la rodilla o pierna izquierda del oponente.

Figura 27

La figura 27 nos muestra la colocación de los pies en una perfecta ejecución del toque para atrás.

Aplicaciones:

Aplícase esta lucha como amago para la atravesada, para el cango chascón y para la tronchada. Como remate de la cogida de corva de la cogida de muslo y como contra de la cadera izquierda, de la sacada de aire, de la pardelera, del traspiés izquierdo y de la levantada.

Lección 12

La atravesada

Generalmente para realizar esta lucha se debe estar en posición de partida. A continuación, el atacante gira un poco hacia la izquierda, pasando la palma de su mano derecha vuelta hacia afuera, hasta el tobillo externo derecho del contrincante o de la rodilla (fig. 28). Al hacer esto se flexiona hacia adelante por la cintura, para continuar girando hacia la izquierda, en redondo, hasta lograr el completo desequilibrio del contrario. Cuando el atacante inicia el giro, éste debe acompañarlo empujando con su hombro derecho en el pecho del contrario. La aplicación del hombro es precisamente la que provoca el desequilibrio, ya que la mano en el tobillo, o rodilla, acciona como pivote o punto de apoyo, sobre el cual tiene que girar el atacado.

También puede realizarse esta lucha cogiendo con la mano izquierda el brazo derecho del contrincante, tirándole de éste hacia sí. Al mismo tiempo se gira hacia la izquierda y con la mano derecha en el tobillo se intenta desprenderle el pie del suelo al atacado, desplazándole para este fin hacia la derecha.

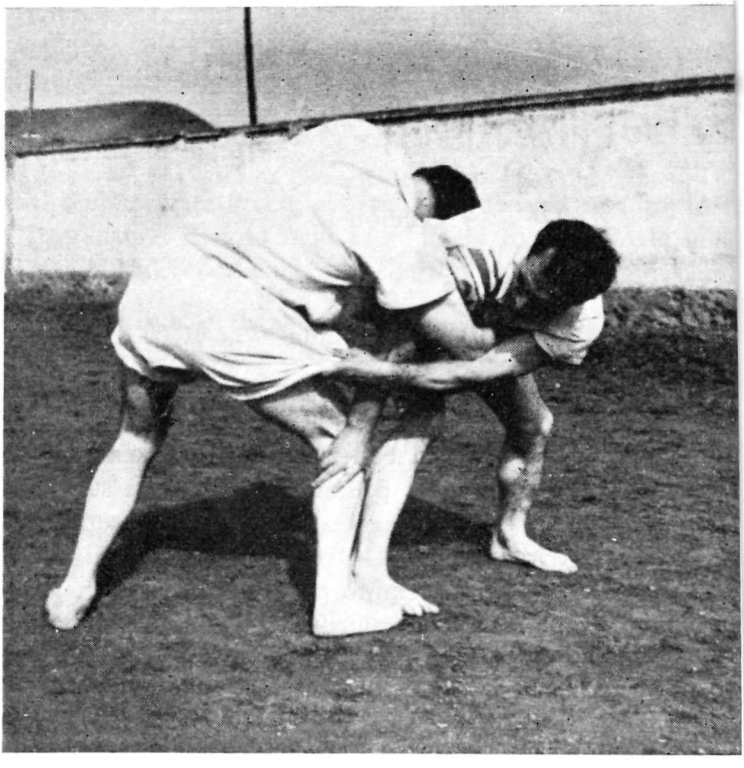

Figura 28

Una de las ventajas más efectivas de lograr la ejecución de la atravesada es tener el hombro derecho debajo del hombro derecho del contrario.

Otra buena ventaja para la realización de esta lucha consiste también en aprovechar el momento en que el contrario viene hacia adelante y en el preciso momento en que va a apoyar su pie derecho en el suelo; el atacante da un salto hacia atrás y, colocándose en posición paralela a aquél, realiza la atravesada.

La figura 29 nos muestra que el ejecutante para realizar la lucha se ha colocado de espalda a su oponente, y la figura 30, la ejecución de la misma lucha desplazándose totalmente por el lado derecho del contrario.

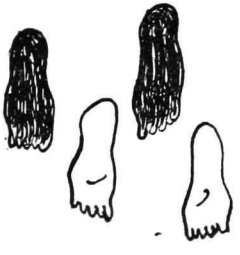

Figura 29

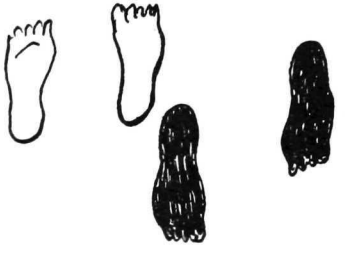

Figura 30

Lección 13

Cogida de corva

En posición de partida, el ejecutante pasa su mano derecha por entre las piernas del contrario y, cogiéndole la corva derecha, tira violentamente por ésta hacia sí, al mismo tiempo que, girando un poco hacia la izquierda, lo empuja hacia atrás y hacia abajo con el hombro derecho.

No es ésta, sin embargo, la forma más efectiva de la cogida de corva, aunque sí la más simple.

Ahora bien, para que la cogida de corva sea más efectiva, el ejecutante se debe situar de forma que el centro de su pecho quede pegado o muy próximo al extremo del hombro derecho del contrario, y cuando éste tenga su pie derecho apuntando al centro de sus piernas, las cuales deben estar abiertas y al mismo nivel, ejecuta la lucha, rodeándole la corva con ambas manos, la derecha por dentro y la izquierda por fuera, o tirándole violentamente por ésta hacia sí, al mismo tiempo que se flexiona un poco hacia adelante (fig. 31).

La cogida de corva puede realizarse teniendo el hombro derecho el ejecutante en cualquier posición o nivel.

Si ambos luchadores se encuentran en movimiento, el ejecutante debe aprovechar el momento en que el contrario viene hacia adelante, y cuando éste va a apoyar en el suelo su pie derecho, aquél entonces da un salto muy ligero hacia la izquierda, colocando el centro de su pecho en el extremo del hombro derecho del rival, tirando con ambas manos por la corva derecha de éste.

Aplicaciones:

Aplícase esta lucha de la cogida de corva como amago para ejecutar el toque por dentro, el desvío, la dobladilla, la atravesada y la pardelera. También como contra del toque para atrás de la cadera derecha y de la misma cogida de corva.

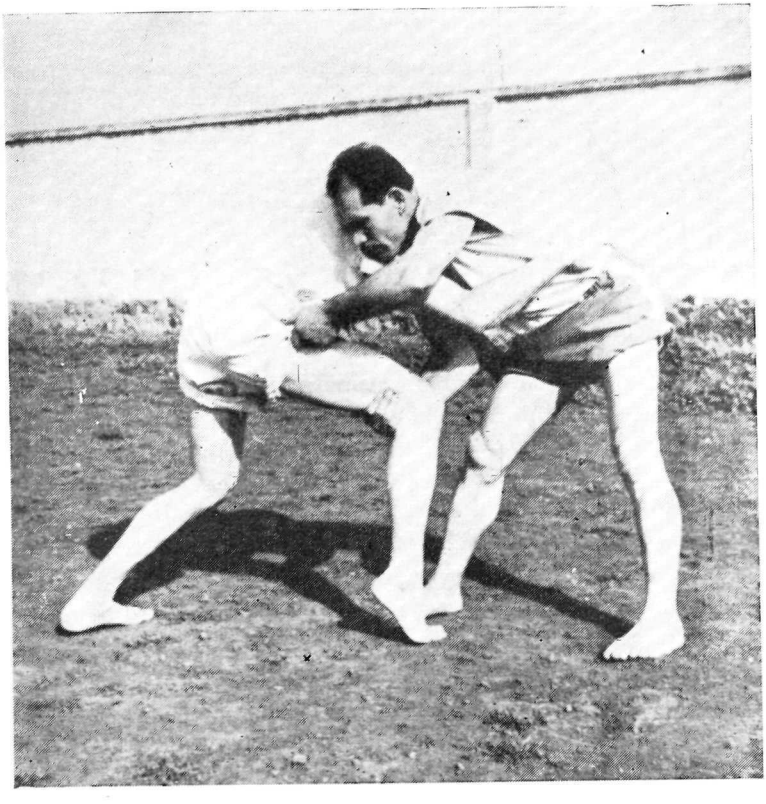

Figura 31

Lección 14

Sacada de aire

La posición para ejecutar esta lucha puede ser la posición de partida o teniendo la barbilla sobre el hombro derecho del contrario.

Se realiza de la siguiente forma: el ejecutante efectúa un violento giramiento hacia la izquierda, tirando hacia arriba por la bocapierna derecha del pantalón del contrincante. Hecho esto, suelta su mano derecha al mismo tiempo que retira hacia atrás su pierna derecha, para continuar el movimiento giratorio, en dirección a la izquierda, sobre su pie derecho.

Segundos antes de iniciar esta lucha, bien se tenga la mano derecha sobre la espalda o en la bocapierna, el atacante hace un movimiento previo desplazando, hacia adelante y hacia arriba, su hombro derecho. Luego, con toda rapidez, suelta su mano derecha de donde la tenga situada, girando hacia la izquierda y hacia atrás, tirándole fuertemente, a la vez, por la bocapierna derecha del pantalón.

Como se habrá comprendido, de lo que se trata es de suspenderle los pies del suelo al oponente impulsándose-

los hacia arriba, de forma que, originado por el movimiento de balanceo, tienda a inclinar la cabeza hacia el suelo (fig. 32).

A veces es conveniente que el ejecutante de esta lucha efectúe, primero, un paso hacia adelante con su pierna izquierda, presentando su cuadril izquierdo. Luego sobre la marcha y con toda rapidez gira a la izquierda, tirando hacia arriba con violencia por la bocapierna derecha del pantalón del contrario. Continuando así con los demás movimientos de la sacada de aire.

Aplicaciones:

Aplícase esta lucha como remate de la levantada. Como contra del ataque para atrás, de la atravesada, de la cadera izquierda de la pardelera (girando a la izquierda), de la chascona, del cango derecho por dentro, del cargo izquierdo por dentro, de la cogida de tobillo derecho por dentro, de la cogida de tobillo por fuera, del desvío y de la cogida de muslo.

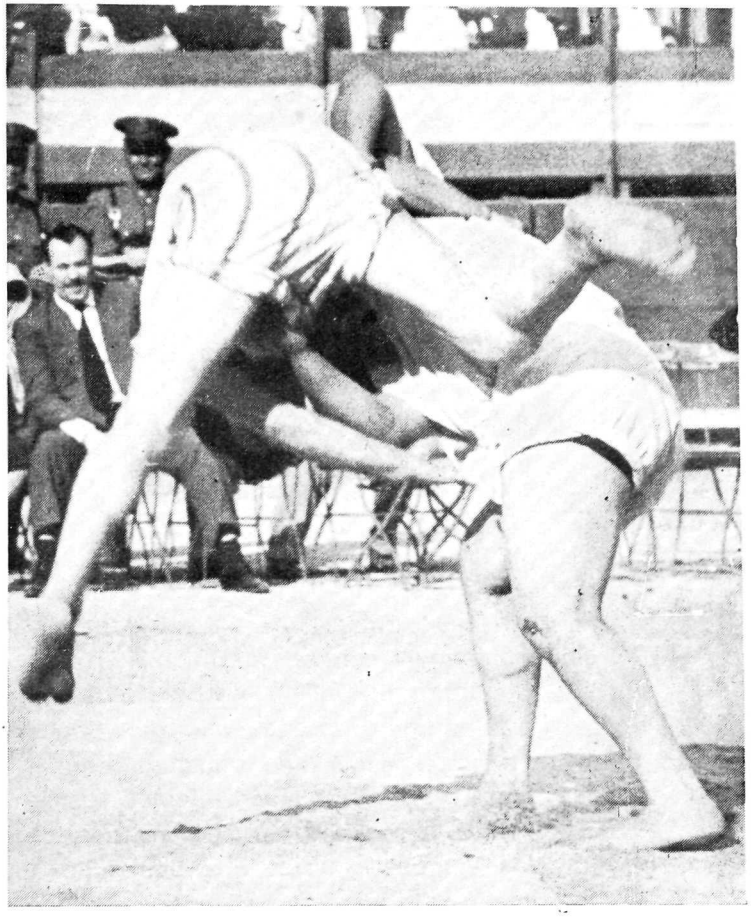

Figura 32

CAPITULO V

CINTURON VERDE

Lección 15

Traspiés derecho

En posición de partida, y siempre que el contrario tenga su pie derecho bien apuntando hacia adelante, un poco vuelto hacia afuera, o ambos al mismo nivel, el ejecutante realizará el traspiés derecho llevando su mano derecha, vuelta hacia arriba, a la axila (sobaco) derecha del contrario, tirando con toda energía por éste hacia sí e impulsándolo a desplazarse hacia atrás por su lado decho. Al mismo tiempo que efectúa los anteriores movimientos estira su pierna derecha, procurando tocar con la planta del pie la garganta del pie derecho o izquierdo del contrario para que al tropezar con éste se produzca la caída. El ejecutante tiene que acompañar a estos movimientos tirando hacia arriba por la bocapierna derecha del pantalón del contrario (fig. 33).

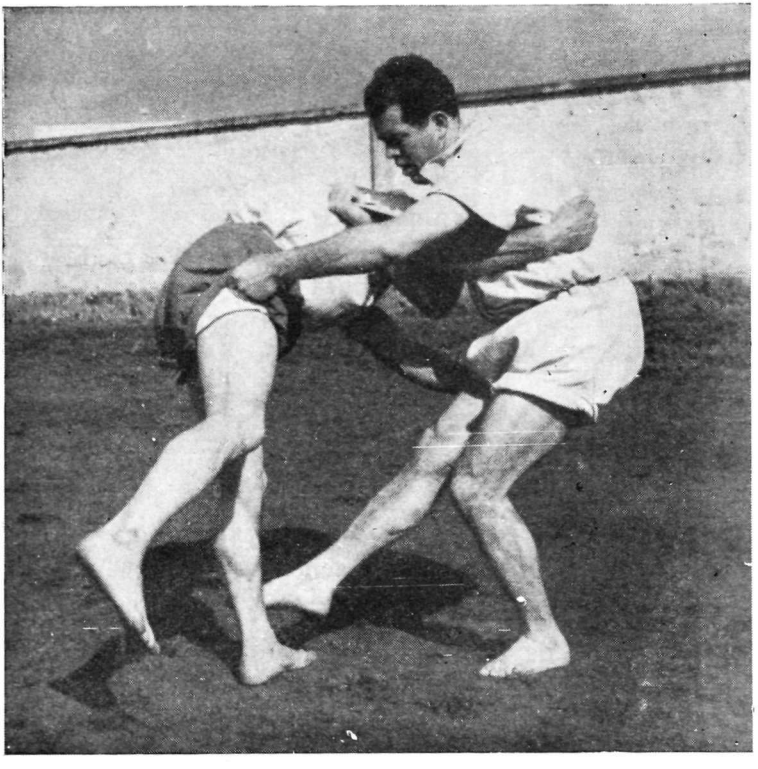

Figura 33

No obstante realizar los anteriores movimientos, debe retirarse un poco hacia el lado izquierdo para dejar «campo de caída» a su contrincante. Si no efectuara este movimiento se echaría encima al oponente, produciéndose su propio desequilibrio.

Uno de los movimientos claves de la ejecución del traspiés derecho es girar la cintura hacia la derecha y hacia atrás, al mismo tiempo que se desplazan las caderas hacia el lado izquierdo para dejar el «campo de caída».

A veces, en un alarde de equilibrio, hay quien ejecuta el traspiés derecho flexionándose sobre su pierna izquierda, girando al mismo tiempo hacia la derecha y hacia atrás.

Las luchas que se derivan del traspiés derecho son varias. Dependen de la trayectoria que siga el pie derecho en la ejecución y la posición del oponente para el ataque.

Por ejemplo:

De tener el oponente sus pies en posición paralela o al mismo nivel, efectúase un traspiés derecho, que consiste en barrerle al contrario su pie izquierdo con el derecho del ejecutante, pero para ello, y debido a la colocación de partida, hay que ejecutarlo dando un pequeño salto hacia adelante, al mismo tiempo que se traba el arco del pie derecho al tobillo externo izquierdo del oponente, empujándolo a la vez hacia atrás con el hombro derecho y barriéndole el pie hacia la izquierda. La figura 34 nos indica la posición de los pies en esta ejecución.

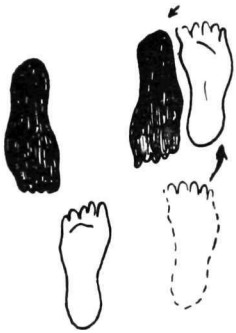

Figura 34

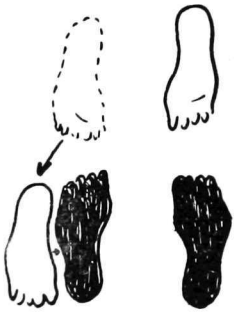

Figura 35

Otro traspiés derecho puede consistir en que el ejecutante pasa su pie derecho por fuera del pie derecho del contrario y rodea el tobillo de éste en la garganta de su pie, girando luego hacia la izquierda para producirle el desnivel, al mismo tiempo que lo empuja hacia atrás con su hombro derecho. La figura 35 nos muestra la posición de los pies en esta ejecución.

Aplicaciones:

Aplícase esta lucha como amago para realizar la pardelera y el cango derecho por dentro y como contra de la cogida de muslo y de la cogida de corva.

Lección 16

Traspiés izquierdo

El traspiés izquierdo, colocado en posición a lo zurdo, tiene los mismos movimientos, pero realizados totalmente a la inversa que lo explicado en la lección 15.

Esta lección 16 del traspiés izquierdo comprende las ejecuciones que se realizan con el pie izquierdo, pero en posición a lo derecho o de partida.

En este caso tenemos la ejecución de la siguiente forma: El ejecutante, con su mano derecha en la espalda o en la bocapierna del pantalón del contrincante, atrae a éste hacia sí sobre su cuadril derecho, ajustándolo fuertemente. Logrado esto gira un poco hacia la izquierda y lleva la planta de su pie izquierdo al tobillo derecho externo o garganta del pie derecho del atacado, atrayéndolo hacia adentro con dirección a la derecha. Al mismo tiempo que realiza los anteriores movimientos, gira sobre su pie derecho hacia la izquierda y empuja después al contrario hacia atrás con el extremo de su hombro derecho, efectuando, a la vez, el «giramiento de volante» de derecha a izquierda en continuo sentido circular, principal-

mente atrayéndolo hacia sí por la bocapierna derecha con la mano izquierda. El movimiento del brazo o mano derecha debe ser el de empujar hacia atrás y hacia arriba.

La ejecución del traspiés izquierdo acontece también en las siguientes circunstancias:

1. Cuando el contrario adelanta su pie derecho. Entonces el ejecutante o atacante, sin necesidad de atraer al oponente, realiza la ejecución llevando la planta de su pie izquierdo al tobillo derecho del contrario por la parte externa, al mismo tiempo que efectúa el giramiento de «volante» con ambas manos, impulsando asimismo el tronco hacia la izquierda, flexionándose un poco sobre el costado izquierdo.

2. Aprovechando el instante en que el atacado apoya su pie derecho en el suelo, el atacante realiza el traspiés, tal como lo hemos descrito al principio.

3. Cuando el atacante avanza obligando a su contrario a caminar hacia atrás, ha de aprovechar el instante en que éste va a apoyar su pie derecho en el suelo para realizar el citado traspiés.

4. Al desplazarse el contrario de lado, hacia la derecha, y en el instante en que levanta su pie derecho para apoyarlo en el suelo, el atacante ejecuta el traspiés dándole con la planta del pie izquierdo en su tobillo derecho por la parte externa.

5. En el instante en que el contrario va a intentar la pardelera, el atacante aprovecha la posición de costado

o de lado que adquiere aquél, aplicándole la planta del pie izquierdo al talón de su pie derecho, girando después a la izquierda con toda rapidez.

Este es el llamado traspiés izquierdo posterior y el cual podemos apreciar en la figura 36.

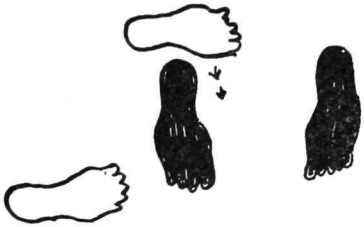

Figura 36

Lección 17

Desvío por fuera

Es esta ejecución muy parecida al «desvío», con la diferencia de que el ejecutante, en vez de llevar su mano derecha a la parte interna de la rodilla derecha del contrario, la coloca sobre o delante de la rodilla izquierda, y acuclillándose produce el vacío necesario para que el contrincante se desnivele y caiga. (fig. 37).

Para esta ejecución es preciso obligar al contrario a que camine hacia adelante, realizando el atacante el desvío por fuera en el instante en que aquél va a apoyar en el suelo su pie izquierdo.

También procede esta ejecución cuando el adversario nos empuja con su hombro derecho dando el paso con su pie izquierdo.

El movimiento clave de esta ejecución es el de buscar que el momento del acuclillamiento coincida con la colocación de la mano derecha delante de la rodilla izquierda y con el desplazamiento del contrario hacia adelante, teniendo, además, el ejecutante que retirarse al acuclillar-

se o desplazarse un poco hacia la izquierda y girar seguidamente hacia la derecha, dando con su cabeza en el costado derecho del atacado.

Téngase en cuenta que siempre que se desee que el contrario dé un paso hacia adelante con su pie izquierdo lo mejor es empujarlo previamente hacia atrás con nuestro hombro derecho, retirándolo seguidamente para que camine a favor nuestro.

Figura 37

Lección 18

Cango derecho por fuera

La ejecución de esta lucha requiere que ambos contrincantes se encuentren en posición semiparada o erguida; de no ser así, el ejecutante tiene que atraer al contrario por ambas bocapiernas hacia sí de frente, realizando el cango cuando se encuentre próximo a él.

Para realizarlo ha de pasar la pierna derecha por fuera de la pierna izquierda del oponente, enganchándola a ésta, como se ve en la figura 38.

Al hacer ese movimiento, el atacante impulsa hacia atrás sus caderas, atrae hacia sí la pierna izquierda del contrario y, tirándole hacia arriba por las bocapiernas del pantalón, lo empuja hacia atrás con el pecho, procurando inmovilizarlo, con el fin de que no le pueda contraatacar por cadera izquierda.

La ejecución de esta lucha tiene que realizarse con suma velocidad y energía.

Conviene, al ir a trabar la pierna derecha a la del contrario, colocar la cabeza junto al costado izquierdo de

Figura 38

Figura 39

éste o aplicarle la barbilla en dicho lugar a la altura del hombro, impulsándolo hacia atrás. Al mismo tiempo lo atrae con toda energía hacia sí y hacia arriba por la bocapierna derecha del pantalón con la mano izquierda, y con la derecha, agarrándole por el costado izquierdo de la camisa por la espalda, tirarle hacia atrás. Esta maniobra evita que el atacado pueda encaderar.

Es también conveniente que la pierna derecha del atacante sea colocada en la corva del atacado para que la efectividad de la lucha sea más segura.

La figura 39 nos indica el movimiento de los pies en esta ejecución.

Aplicaciones:

Aplícase esta lucha como remate del toque para atrás del traspiés izquierdo, de la cogida de muslo y del intento de levantada; también como defensa y contra de la cadera izquierda del traspiés derecho y del traspiés izquierdo, de la cogida de muslo y del intento de levantada.

Lección 19

Cango chascón

Se ejecuta de la siguiente forma: El atacante desliza su pierna derecha por entre las del contrincante, de manera que la planta de su pie derecho se junte o ataque al talón del pie derecho del contrario. Logrado esto, el ejecutante atrae hacia sí la pierna derecha del atacado con dirección hacia la derecha, al mismo tiempo que gira el tronco hacia la izquierda, dando con el extremo de su hombro derecho en el pecho de éste, efectuando al mismo tiempo con ambas manos un viraje de derecha a izquierda (fig. 40).

Esta lucha se puede iniciar desde la posición de partida o desde la posición erguida o semiparada.

A veces, para una mayor efectividad en la ejecución que nos ocupa, se procura inmovilizar al contrario, efectuando el ataque y los movimientos de desequilibrio con el pie derecho. La inmovilización del contrincante se logra aprisionándolo por ambas bocapiernas del pantalón, no dejándolo así moverse a derecha ni a izquierda. Otras

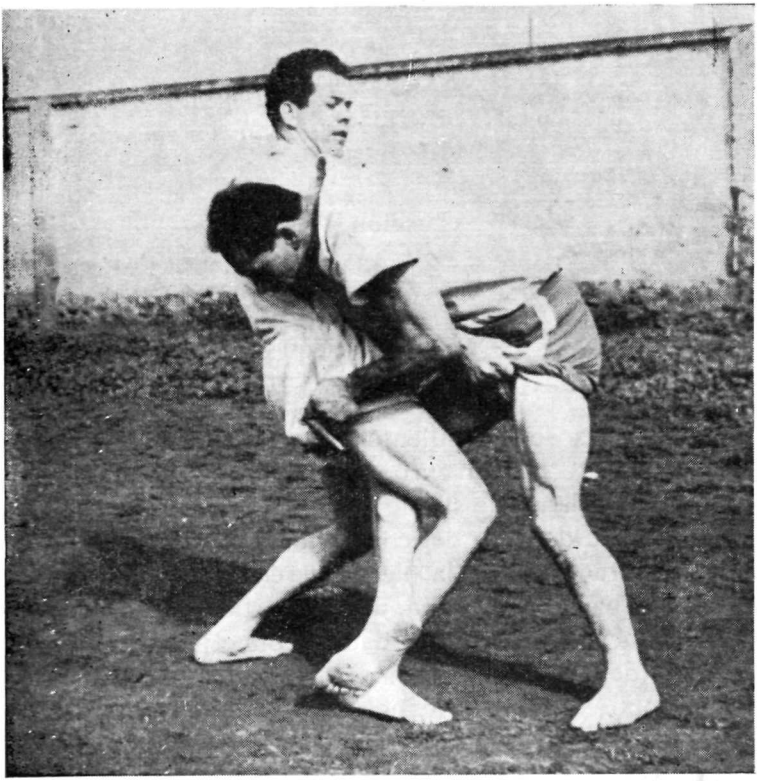

Figura 40

veces se inmoviliza atrayéndolo hacia sí, de frente, uniendo a él todo nuestro costado derecho.

También resulta efectivo el ataque si el ejecutante procura que su talón llegue a tocar el tobillo derecho del atacado por la parte externa, pasando por entre las piernas de éste. A continuación le aprisiona contra su cuadril derecho, continuando con los movimientos ya antes indicados para llevar a cabo el cango chascon (fig. 41).

Favorece la ejecución de esta lucha si aprovechamos el momento en que el contrincante da un paso hacia atrás con su pie izquierdo y lo realizamos cuando va a apoyar en el suelo dicho pie.

Para ello es importante que cuando el contrario vaya a desplazar su pie izquierdo, el atacante se encuentre bien estabilizado, pudiendo así atacar con el pie derecho. Mas si da el paso con el pie derecho, el atacante tendrá que dar un paso con su pie izquierdo para poder disponer así el derecho para el ataque.

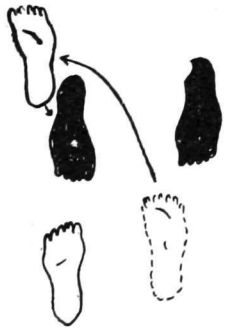

Figura 41

Figura 42

Cango izquierdo por dentro

La ejecución de esta lucha es la siguiente:

Desde la posición de partida, pero estando un poco erguidos ambos luchadores, el ejecutante gira un poco hacia la derecha, y desplazando su pie derecho hacia dicho lado introduce la pierna izquierda por entre las del contrincante, trabándola o enganchándola por detrás a la pierna derecha de éste. Logrado esto, afirma fuertemente el pie derecho en el suelo, atrayendo hacia sí con dicha pierna izquierda la pierna derecha del atacado. Ayudará los anteriores movimientos con la aplicación del hombro izquierdo en el esternón del contrincante, al mismo tiempo que le atrae hacia sí por ambas bocapiernas del pantalón, abalanzándose sobre él para producirle la caída hacia atrás (fig. 42).

La figura 43 nos muestra la trayectoria de las piernas del ejecutante en la lucha del cango izquierdo por dentro.

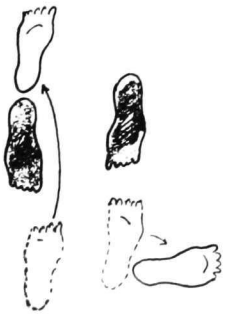

Figura 43

Lección 21

La agachadilla

Esta lucha se realiza como sigue:

Desde la posición de partida, pero con el hombro derecho debajo del hombro derecho del contrario, el ejecutante aprisiona fuertemente a éste por ambas bocapiernas, y flexionándose sobre sus piernas impulsa hacia sí al contrario y lo lanza hacia atrás, bien por encima de su cabeza o por la de su hombro derecho (figs. 44 y 45).

Figura 44

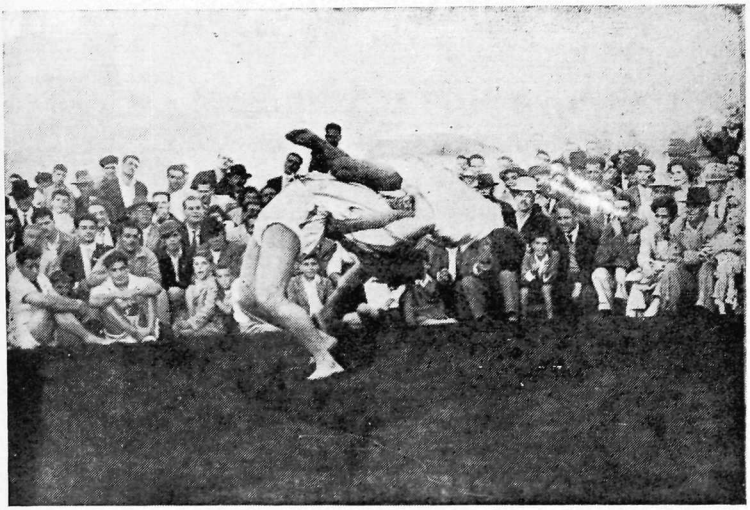

Figura 45

CAPITULO VI

CINTURON NEGRO

Lección 22

La sentadilla

Esta lucha se lleva a cabo de la siguiente forma: En posición de partida, y con las manos agarrando por ambas bocapiernas del pantalón al contrario, el ejecutante lo atrae hacia sí de frente, se flexiona hacia adelante y girando un poco hacia la izquierda lo empuja hacia atrás, aplicándole su hombro derecho a la parte alta del pecho por el lado derecho, impulsándolo hacia el suelo hasta dejarlo sentado (fig 46).

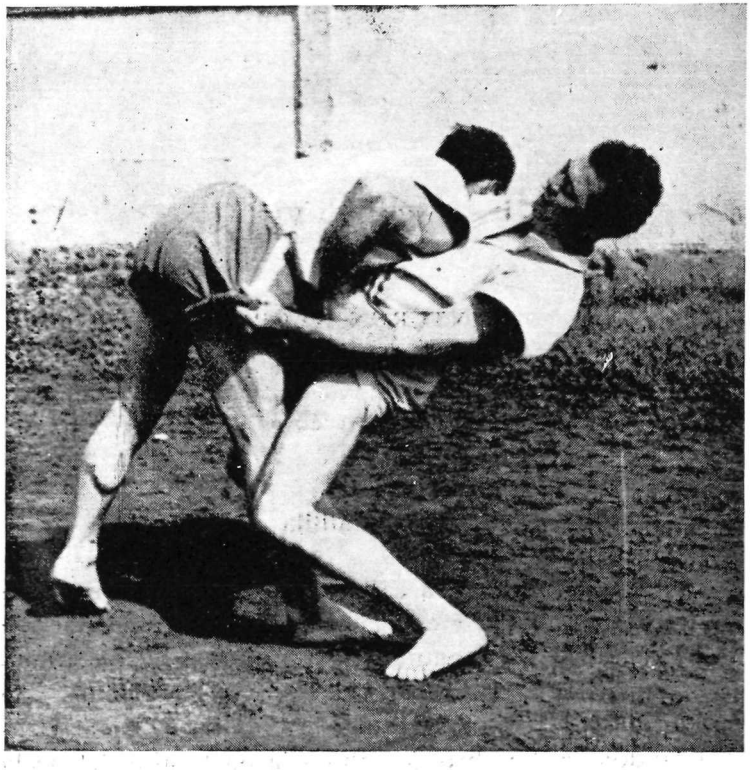

Figura 46

Lección 23

Cogida de tobillo derecho por dentro

Esta lucha se realiza como sigue: Desde la posición de partida el ejecutante le coge al contrario con su mano derecha el tobillo derecho por su parte interna, tirando de éste hacia sí y hacia arriba (fig. 47).

Esta ejecución puede obligar a que el ejecutante tenga que ponerse de pie al tirar de la pierna del contrario; no obstante, también puede ser que logre realizar la lucha permaneciendo en posición de partida.

A veces la ejecución de la cogida de tobillo interno derecho requiere que el ejecutante flexione sus piernas para cogerlo.

Favorece esta ejecución aprovechar que el contrario se encuentre en movimiento y en el instante en que vaya a apoyar en el suelo su pie derecho.

Cuando el atacante realiza esta cogida de tobillo, y al ir a tirar hacia arriba por él, conviene, a veces, empujar al contrario hacia atrás con el hombro derecho.

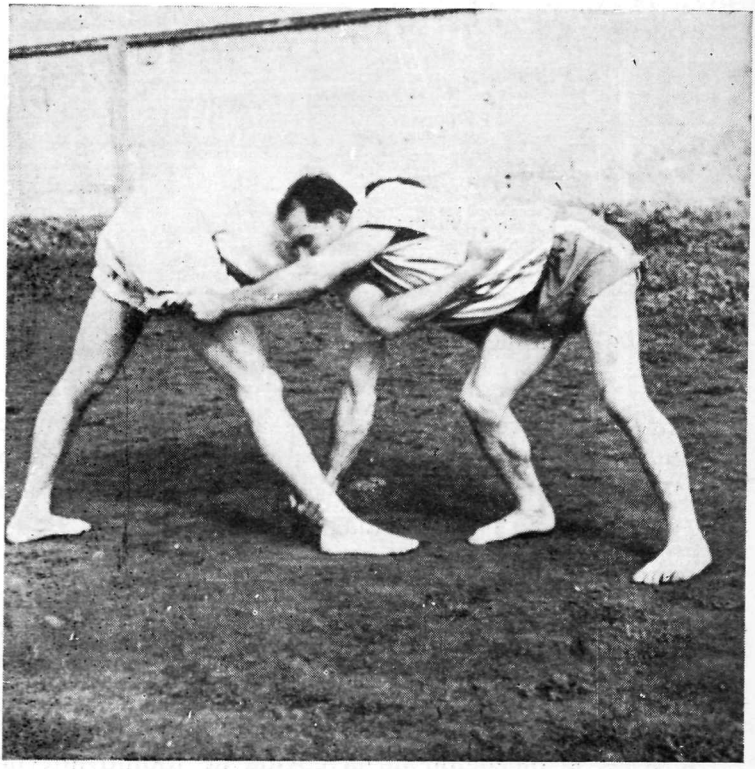

Figura 47

Lección 24

Cogida de tobillo derecho por fuera

Esta lucha se ejecuta en la forma siguiente: Desde la posición de partida, y con el hombro derecho debajo del hombro derecho del contrario, el ejecutante coge con la mano izquierda el tobillo derecho del contrincante por la parte exterior, tirando de éste hacia sí y hacia arriba (figura 48).

Al mismo tiempo que efectúa los movimientos anteriores empuja hacia atrás al contrario con su hombro derecho, impulsándolo hacia la derecha.

Favorece la ejecución de esta lucha si se realiza en el instante en que el contrario va a apoyar en el suelo su pie derecho o realiza algún desplazamiento de piernas en cualquier sentido.

Al ejecutar esta lucha debe procurarse permanecer en posición de partida o flexión, y al mismo tiempo que se tira del tobillo derecho del contrario y se empuja hacia atrás con el hombro derecho, hay que girar, o torcer, el brazo derecho hacia la izquierda, desplazando hacia ese mismo lado al atacado, impulsándolo hacia atrás.

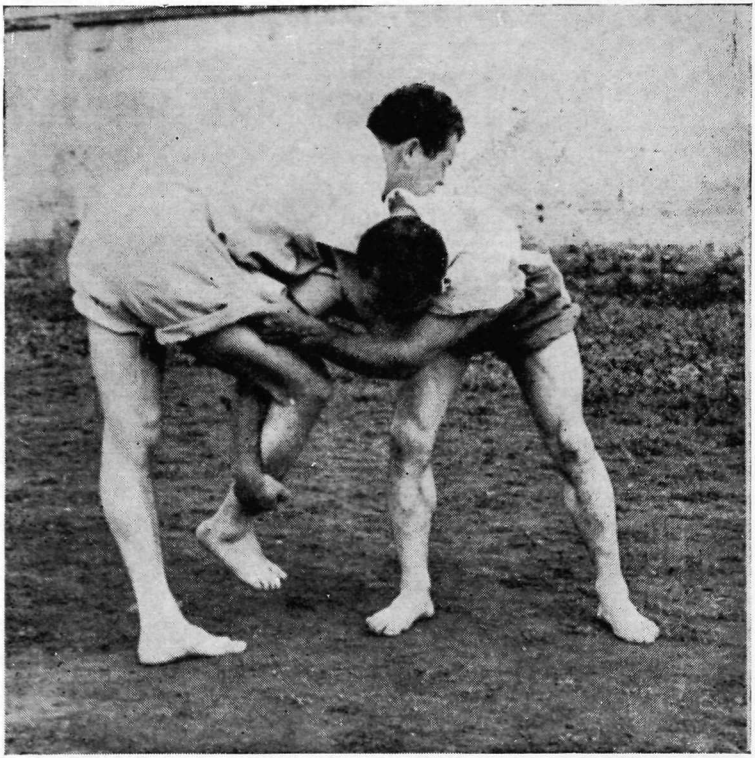

Figura 48

Al ir a realizar esta lucha conviene hacer primero una flexión de piernas y, una vez el tobillo cogido, volver a la posición de partida.

La ejecución de esta cogida de tobillo puede llevarse a cabo también desplazando la pierna derecha del contrario por entre nuestras piernas, o cruzándola por fuera de nuestra pierna izquierda.

Lección 25

Cogida de tobillo izquierdo por fuera

Esta lucha es muy parecida al «toque para atrás», con la diferencia de que el ejecutante, en vez de llevar su mano derecha a la parte externa de la rodilla o corva del contrincante, le coge con ésta el tobillo izquierdo por la parte externa, realizando así los mismos movimientos de remate que en el «toque para atrás» (fig. 49).

Dicha ejecución ha de ser primero precedida de una flexión de piernas, coger seguidamente el tobillo izquierdo y volver a la posición de partida, empujando hacia atrás al contrario con el hombro derecho.

Figura 49

Lección 26

La chascona

Se ejecuta de la siguiente forma: En posición de partida, y con el hombro derecho debajo del hombro derecho del contrincante, el atacante atrae la pierna derecha de aquél tirándole por la bocapierna del pantalón con la mano izquierda. Luego introduce su mano derecha por entre las piernas del contrario, pasándosela por detrás de la pierna derecha, de forma que le abarque con la palma de dicha mano el tobillo externo de la pierna derecha. Logrado esto, el atacante inicia un giramiento hacia la izquierda, al mismo tiempo que le tira de la pierna derecha al atacado con dirección a la derecha y hacia arriba (figura 50).

Coincidiendo con los anteriores movimientos, empuja al contrario hacia atrás, impulsándolo con el extremo de su hombro derecho. La trayectoria de la pierna derecha del atacado puede dirigirse por fuera de la pierna derecha o hacia el centro.

El movimiento clave de esta lucha está en inmovilizarle con el ataque la pierna derecha al atacado para que no pueda recurrir ni a defensas ni a contras.

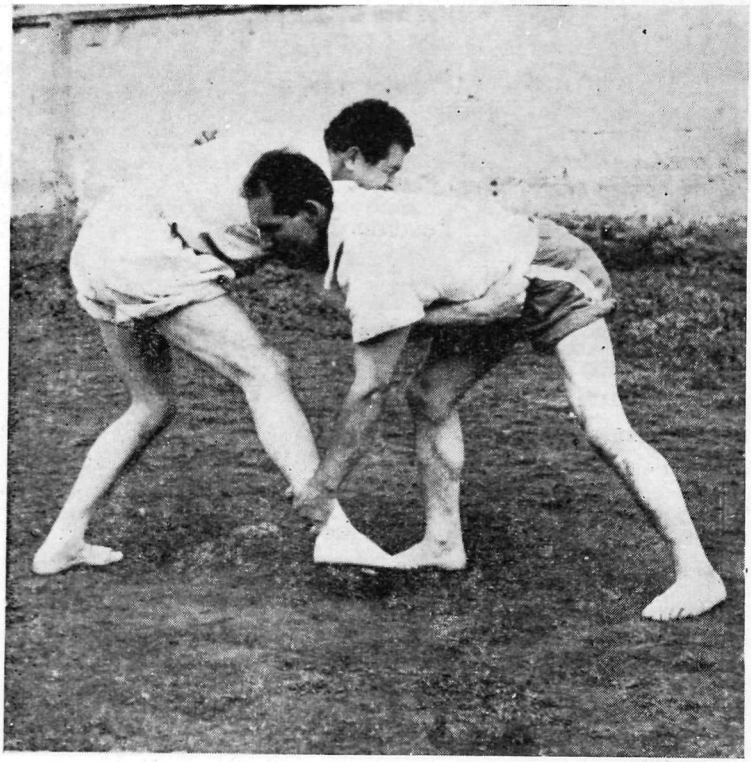

Figura 50

Lección 27

La tronchada

Su ejecución es como sigue: En posición de partida, y con el brazo derecho colocado totalmente sobre la espalda del contrario, el ejecutante efectúa el ataque desplazando dicho brazo hacia el omoplato. Al mismo tiempo realizará una torsión completa hacia la izquierda sobre su pie izquierdo, tomando contacto con todo el lado izquierdo del contrincante. Realizados los anteriores movimientos, da un paso hacia adelante con el pie derecho, y llevando su mano izquierda a la rodilla derecha del oponente le tira de ésta hacia sí, empujándolo hacia atrás con el costado derecho (fig 51).

Al realizar la torsión de tronco hacia la izquierda, el ejecutante debe procurar pasar su pierna derecha por delante del cuadril o pierna izquierda del atacado, a fin de que éste no pueda efectuar ninguna contra.

Es conveniente que al iniciar el ataque el atacante dé primero un paso hacia adelante con su pie derecho, y luego, con toda rapidez, gire violentamente hacia la izquierda para continuar la ejecución de la tronchada.

El movimiento clave de esta lucha está en que el ejecutante al correr su brazo derecho hacia el omoplato izquierdo del contrario lo haga con tal precisión que logre unir su costado derecho con el costado izquierdo de aquél.

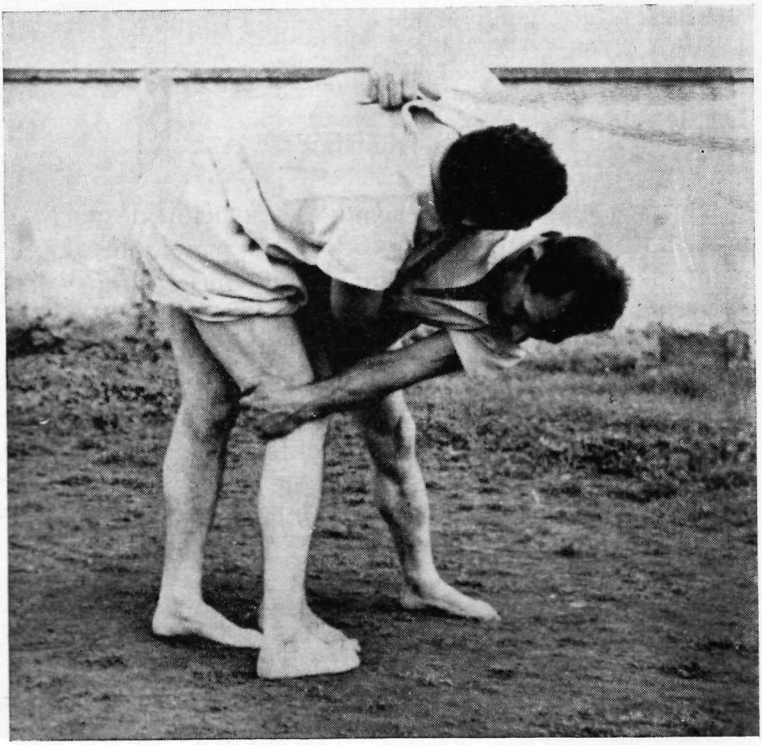

Figura 51

Lección 28

Cogida de muslo

Esta lucha es como sigue: Considerando en principio que puede realizarse bien con la mano derecha, con la izquierda o con ambas a la vez, el ejecutante coge al atacado el muslo o pierna derecha.

Esta ejecución en sí no es una lucha efectiva, ya que el ejecutante, una vez cogido el muslo del contrario, tiene después que recurrir a otra lucha y otros movimientos para rematar dicha ejecución y así poder vencer.

Generalmente la cogida de muslo se efectúa desde la posición de partida o en posición de piernas flexionadas.

Como decimos más arriba, para vencer al contrario por una cogida de muslo es necesario recurrir a los remates, siendo éstos los siguientes: remate por desvío, por toque para atrás, por toque por fuera, por chascona, por sentadilla, por cogida de tobillo, por cogida de muslo izquierdo, por toque por dentro, por pardelera, por cango derecho por dentro, por cango derecho por fuera, por cango chascón, por cango izquierdo por fuera, por traspiés derecho, por cadera izquierda, por sacada de aire y por chascona con el pie izquierdo.

A continuación quedan expuestos algunos remates de la cogida de muslo.

Cogida de muslo y desvío.—Si el atacante coge el muslo del oponente con ambas manos, la aplicación de este desvío se efectúa de la siguiente forma: El ejecutante se desplaza hacia la izquierda, girando al mismo tiempo hacia atrás y hacia la derecha, levantando hacia arriba la pierna derecha del atacado.

Para la ejecución del desvío es necesario coger la pierna del contrario a la altura de la corva, rodeándosela con ambas manos. Al realizar la torsión hacia la derecha, el atacante da con la parte lateral derecha de su cabeza en el costado derecho de su contrario, ayudando así a la acción de impulsarlo al suelo.

Cogida de muslo y toque para atrás.—El ejecutante, cogiendo el muslo por fuera con la mano izquierda, lo pasa hacia atrás por su cuadril izquierdo, pasando a continuación su mano derecha hasta la corva izquierda de su contrario y tira de ésta hacia sí, efectuando así el remate de toque para atrás (fig. 52).

Cogida de muslo y desvío por fuera.—El atacante coge el muslo derecho del contrario con la mano izquierda, cruzándolo por su cuadril izquierdo. A continuación lleva su mano derecha hasta la rodilla izquierda de aquél, girando después continuamente hacia la derecha y hacia atrás, flexionándose sobre el lado derecho hasta lograr dar con el atacado en tierra.

Figura 52

Cogida de muslo y chascona.—Cogido el muslo del contrario desde la posición de partida, se le sostiene con la mano izquierda, e introduciendo la mano derecha por entre las piernas del atacado se le coge, asimismo, el tobillo derecho externo, tirando de éste a continuacio hacia la derecha y hacia arriba, al mismo tiempo que gira hacia la izquierda, empujándolo hacia atrás con el hombro derecho hasta producirle la caída.

Cogida de muslo y sentadilla.—El atacante coge el muslo derecho al contrario con la mano derecha, o con ambas a la vez, e inmovilizándoselo le tira de éste hacia abajo, impulsándolo así hasta el suelo.

El ejecutante debe flexionarse hacia adelante, tanto como sea necesario, hasta que el contrario llegue al suelo, en donde quedará en posición de sentado.

Cogida de muslo y toque para atrás por dentro.—Una vez cogido el muslo derecho al contrario, el atacante le sostiene fuertemente con la mano izquierda, pasando la mano derecha hasta la corva por la parte interna. Tira de ésta hacia sí, al mismo tiempo que gira hacia la izquierda, impulsándole hacia atrás con el extremo del hombro derecho (fig. 53).

Cogida de muslo y pardelera.—El ejecutante coge el muslo con su mano derecha; gira luego hacia la izquierda en posición flexionada para rematar con pardelera, cruzando para este fin su pierna derecha por fuera de la pier-

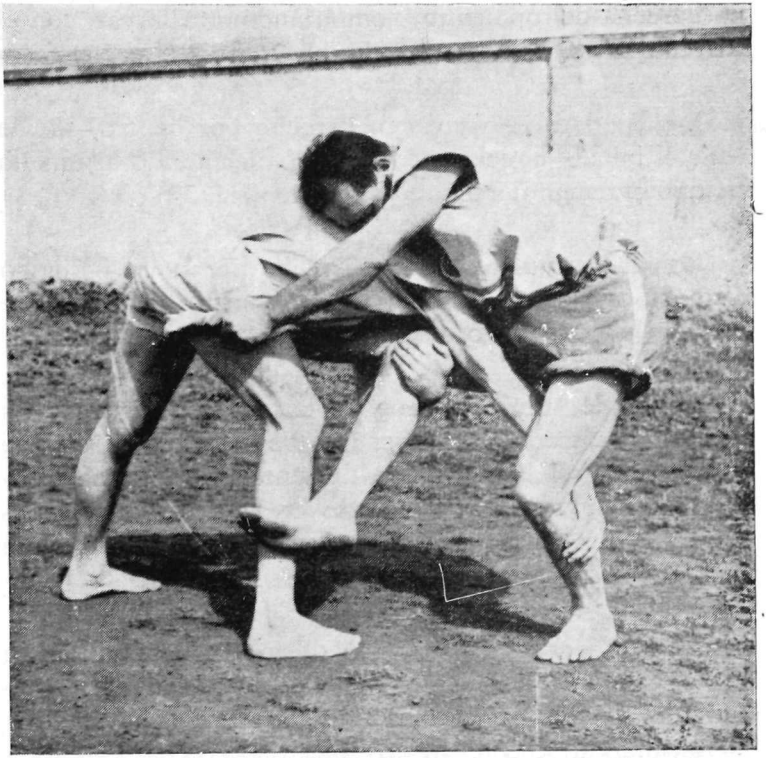

Figura 53

na derecha del oponente y empujándolo, a la vez, con el extremo de su hombro derecho hacia atrás (fig. 54).

Cogida de muslo y cango derecho por dentro.—Se le coge el muslo derecho al contrario, ejecutando al mismo tiempo el cango derecho por dentro (fig. 55).

Cogida de muslo y cango derecho por fuera.—Cogido el muslo derecho al oponente con la mano izquierda, se ejecuta luego el cango derecho por fuera.

Cogida de muslo y cango chascón.—La figura nos muestra la ejecución de la cogida de muslo y el remate con el cango chascón. Se han de tener presente, no obstante, los movimientos indicados en esta lucha explicados en la lección 19, referente al desplazamiento que se ha de hacer con la pierna derecha.

Cogida de muslo y traspiés derecho.—El ejecutante coge el muslo derecho a su oponente con su mano izquierda, lo desplaza después hacia atrás por el cuadril izquierdo, girando un poco el tronco hacia la derecha. Remata a continuación llevando la planta de su pie derecho hasta la garganta del pie izquierdo del contrincante.

Figura 54

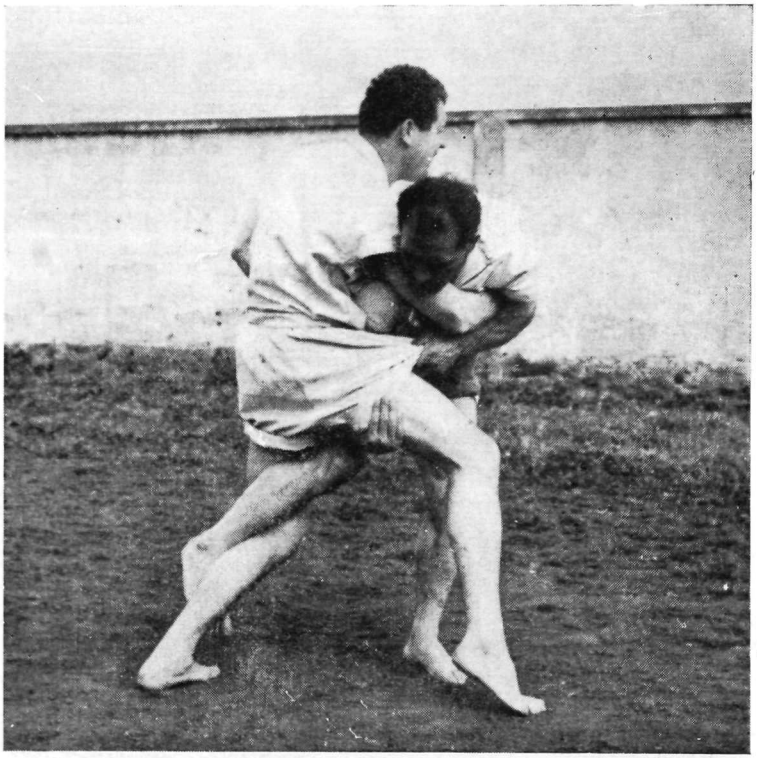

Figura 55

CAPITULO VII

CINTURON ROJO

Lección 29

Cogida de muslo y levantada

En la lección anterior ha quedado expuesta la cogida de muslo simplemente, o sea sin levantar del suelo al contrario. En la presente explicamos la cogida de muslo con levantamiento del contrario (fig. 56).

La cogida de muslo se efectúa en la forma ya explicada, mas después se suspende del suelo al compañero rematando el ataque por algunas de estas luchas:

Cogida de muslo levantada y sentadilla.
» » » » » desvío.
» » » » » sacada de aire.
» » » » » sacada de hombro.
» » » » » balanceo.
» » » » » pardelera derecha.

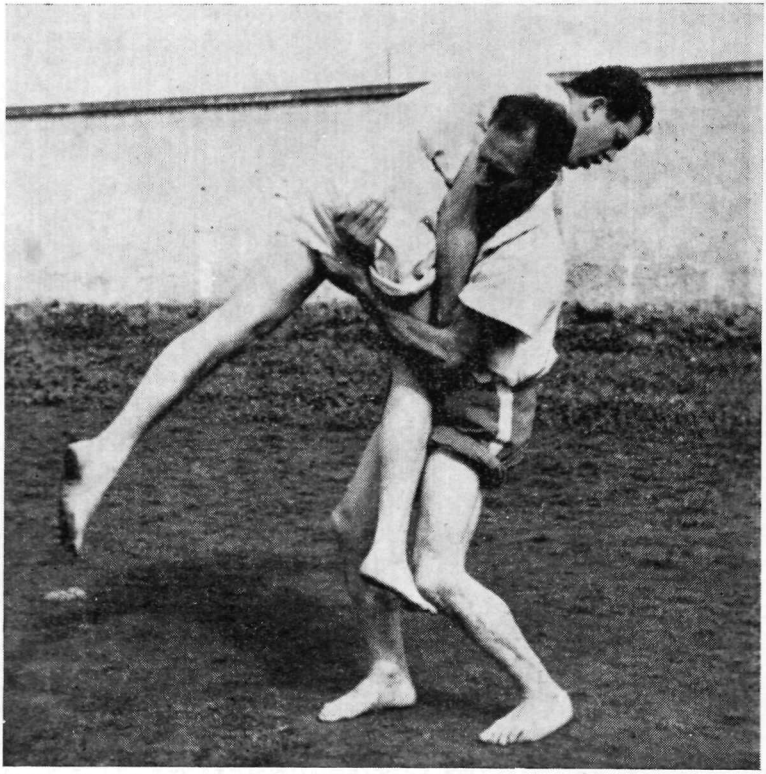

Figura 56

Cogida de muslo levantada y garabato (4).
» » » » » cadera izquierda.

Como se deduce, la ejecución de estos remates tienen la misma realización que la descripción en sus lecciones correspondientes, con la diferencia de que éstos se llevan a cabo teniendo al contrario levantado por la cogida de muslo. Varían un poco, pero es de suponer que el luchador procurará imponer la trayectoria a seguir en cada uno de los casos.

(4) Garabato es lo mismo que cango, con la diferencia de que el cango se realiza con el contrario en el suelo (Lección I) y el garabato es el cango realizado con el compañero ya en el aire.

Lección 30

Cogida de muslo levantada y remolino

Remolino, en la Lucha Canaria, significa dar vueltas con el contrario suspendido en el aire.

En este caso las vueltas se darán de izquierda a derecha, rematando después por alguna de estas luchas:

Sentadilla.

Sacada de hombro.

Pardelera.

Balanceo.

Garabato.

Cadera izquierda.

Cadera derecha.

Estos remates son iguales a los efectuados en la cogida de muslo y levantada, expuestos ya en la lección anterior.

Lección 31

Levantada con ambas manos en las bocapiernas

Desde la posición de partida, pero con ambas manos en las bocapiernas del pantalón del contrario, el atacante lo atrae hacia sí de frente, y pasando seguidamente a la posición de en pie lo impulsa hacia arriba, suspendiéndolo del suelo (fig. 57).

Al iniciar la levantada es conveniente que el ejecutante tenga las piernas juntas o cerradas para evitar las defensas y contras que su oponente pueda intentar.

Esta levantada tiene los siguientes remates para poder vencer al atacado:

Levantada y sentadilla.
» » sacada de hombro.
» » sacada de aire.
» » desvío con traspiés en el aire.
» » pardelera derecha.
» » garabato.
» » cango derecho por fuera.
» » garabato girado de cintura.

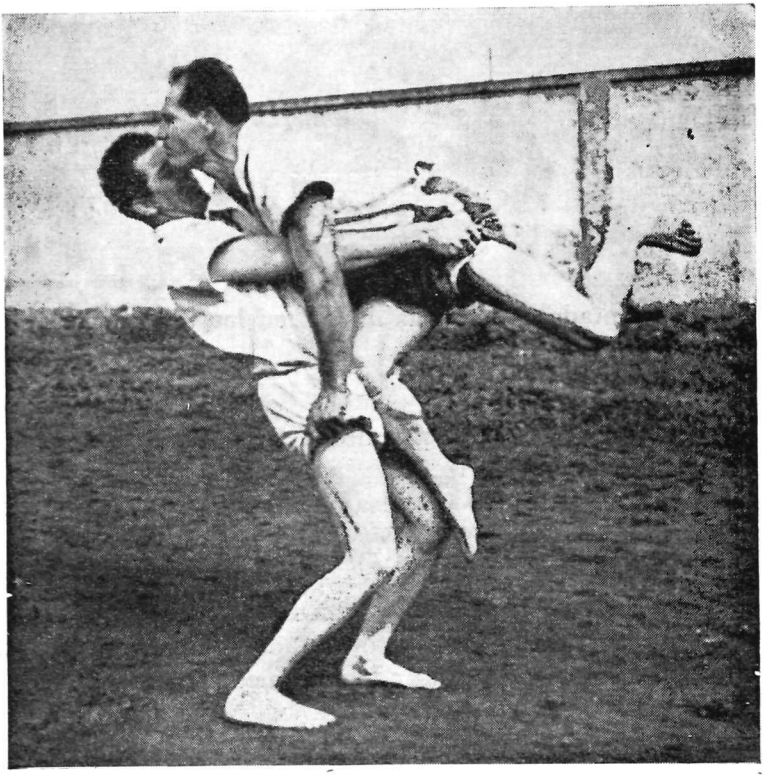

Figura 57

Levantada y cadera izquierda.
» » cadera derecha.
» » cadera por juegos de caderas.
» » vacío.

A continuación se exponen los remates más frecuentes de la levantada.

Levantada y sentadilla.—Una vez levantado el contrario por ambas bocapiernas, el atacante remata la ejecución por «sentadilla» de la siguiente forma: mantiene al atacado suspendido en el aire, seguidamente da un salto hacia atrás, impulsando su estómago hacia adentro y flexionándose hacia adelante. Al mismo tiempo lo impulsa al suelo, tirándole hacia abajo por las bocapiernas del pantalón.

Levantada y sacada de hombro.—Suspendido el contrario, el ejecutante hace un nuevo impulso hacia arriba y lo lanza hacia atrás por encima de su hombro derecho o por encima de su cabeza. Al efectuar el lanzamiento, el ejecutante debe flexionarse hacia atrás por la cintura.

Levantada y sacada de aire.—Con el contrario suspendido, el atacante realiza los siguientes movimientos para rematar la lucha por sacada de aire.

Da primeramente un pequeño salto hacia atrás, suelta su mano derecha y tira después violentamente hacia arriba por la bocapierna derecha del pantalón del atacado.

Al realizar los anteriores movimientos, el ejecutante debe girar un poco hacia la izquierda y hacia atrás.

Levantada y garabato.—Con el contrario suspendido en el aire, o en el mismo instante en que va a ser desprendido del suelo, el atacante introduce su pierna derecha por entre las de aquél, enganchándosela por detrás a la pierna izquierda, impulsándolo hacia atrás, a la vez que lo atrae hacia sí, por dicha pierna.

Levantada y pardelera derecha.—El remate de la levantada con pardelera derecha se efectúa impulsando al atacado hacia el lado derecho y atravesándole la pierna derecha por fuera de la suya.

Levantada y cadera izquierda.—Levantado el contrario, el atacante lo desplaza hacia su costado izquierdo y colocándole el cuadril izquierdo justo a su región pelviana o bajo vientre lo encadera.

Levantada y cadera derecha.—Igual que la ejecución anterior, pero encaderando al oponente con el cuadril derecho. O sea desplazarlo hacia el lado derecho, una vez levantado, y encaderarlo.

Lección 32

Levantada por bocapiernas y remolino derecho

Levantado, o suspendido, el contrario del suelo, como se ha dejado explicado en la lección anterior, el atacante inicia un remolino de izquierda a derecha en un continuo movimiento de giro circular para terminar rematando la lucha con alguna de estas ejecuciones:

Levantada remolino y sentadilla.
» » » sacada de hombro.
» » » desvío.
» » » sacada de aire.
» » » pardelera derecha.
» » » garabato.
» » » garabato girado de cintura.
» » » cadera izquierda.
» » » cadera derecha.

Estos remates son los mismos que los expuestos en la lección anterior, con la diferencia de que se llevan a cabo previo remolino.

Lección 33

Levantada por ambas bocapiernas y remolino izquierdo

Se inicia esta levantada y el remolino en sentido de derecha a izquierda. Después se remata la lucha por las mismas ejecuciones que en el remolino derecho, pero a la inversa.

Lección 34

Levantada por ambas bocapiernas y vuelto a la posición de partida

A veces, por una adecuada defensa del atacado al ser levantado, no puede rematarse la levantada. Entonces es conveniente volver a ponerlo en el suelo en posición de partida, y acto seguido iniciar uno de estos ataques:

Levantada, vuelto a la posición de partida y pardelera.
» » » » » toque por dentro.
» » » » » desvío.
» » » » » toque para atrás.
» » » » » traspiés derecho.
» » » » » cango izquierdo.
» » » » » cango derecho.
» » » » » cadera izquierda.
» » » » » dobladilla.

Levantada, vuelto a la posición de partida y chascona.
» » » » » tronchada, etc.

Estos remates tanto los puede realizar el atacante como el atacado. Generalmente le es más fácil realizarlos al atacado, ya que éste espera ese momento para atacar, mientras que el atacante sólo está pendiente de colocarle en el suelo. No obstante, el atacante debe procurar dejar colocado al contrario en posición adecuada para continuar el ataque.

A las luchas expuestas más arriba como remates, el luchador podría agregar todas aquellas en que crea propicia la posición.

Lección 35

Las revoleadas

Se denominan «revoleadas» aquellas en que el ejecutante inicia un «revoleo» de derecha a izquierda, o viceversa, tirando violentamente por el contrario hacia sí, obligándolo a iniciar un remolino, mientras él permanece en movimiento giratorio.

A veces el ejecutante inicia estas revoleadas cogiendo con su mano derecha por la bocapierna izquierda del pantalón al contrario, o bien teniéndole dicha mano colocada sobre la espalda o agarrando el hombro derecho de la camisa.

La revoleada hay que rematarla por alguna de estas luchas:

Revoleada derecha y traspiés derecho.
» » » cadera derecha.
» » » garabato derecho.
» » » cadera izquierda.

Revoleada derecha y traspiés derecho.—El ejecutante agarra al contrario con su mano derecha en cualquiera de los sitios antes mencionados, tira de éste hacia sí sobre su costado derecho, y al mismo tiempo en que va a iniciar el revoleo le atraviesa el pie derecho, anteponiéndoselo a su pie derecho o izquierdo, impulsándolo así al suelo.

Revoleada derecha y cadera derecha.—Como en la lucha anterior, se inicia el revoleo tirando del contrario hacia sí, atrayéndolo sobre el cuadril derecho, uniéndole éste a la región pelviana para girar luego hacia la izquierda y rematar por cadera derecha.

Revoleada derecha y garabato.—Iniciada la revoleada, el ejecutante atrae hacia su costado derecho al contrario e introduciendo su pierna derecha por entre las piernas de éste, la engancha a la parte posterior de la pierna izquierda de aquél, abalanzándose sobre él de frente para impulsarlo al suelo de espalda.

Revoleada izquierda y traspiés izquierdo.—Se inicia la revoleada de derecha a izquierda, atrayendo al contrario sobre el costado izquierdo. Al mismo tiempo se le atraviesa la pierna izquierda por delante, o sea dándole con el pie izquierdo en la garganta de la pierna derecha, impulsándolo al suelo con el traspiés.

Revoleada izquierda y cadera izquierda.—El ejecutante inicia el revoleo y, atrayendo al contrario sobre su cuadril izquierdo, lo une a su región pelviana, se flexiona después sobre su costado derecho y termina con el remate de la cadera izquierda.

Revoleada en posición flexionada.—Hay revoleadas que se ejecutan en posición flexionada. La más frecuente es la siguiente: El atacante saca su mano derecha, colocándose sobre la espalda u hombro derecho al contrario, agarrándole fuertemente la camisa. Luego se flexiona sobre su pierna izquierda, girando hacia la derecha en continuo movimiento circular. A continuación tira fuertemente del contrario hacia el suelo, al mismo tiempo que hace una torsión de tronco hacia la derecha y hacia atrás, retirando, a la vez, su hombro derecho en ese mismo sentido. El ejecutante, al realizar el impulso de llevar al contrario al suelo, ha de tomar también la tendencia de caer sobre él.

Especial atención merece la colocación de la cabeza debajo del contrario. El luchador puede colocar su cabeza debajo del contrario después de iniciada la lucha y realizar las ejecuciones que desde esa posición pueden llevarse a cabo, como son la cogida de muslo, la cogida de tobillo en todas sus formas, la agachadilla y alguna otra.

Pero lo que sí le está prohibido al luchador es colocar su cabeza contra la clavícula o el pecho de su contrario. Si cometiera esta falta y una vez llamada la atención por el árbitro fuera reincidente, sería descalificado inmediatamente, dándosele por caído o vencido.

CAPITULO VIII

CINTURON AZUL

Al entrar en el CINTURON AZUL el alumno continúa el aprendizaje ejecutando las luchas a lo izquierdo. Para ello basta con leer izquierdo donde dice derecho, o seguir el sentido inverso, o sea la dirección opuesta a la descrita.

Dentro del Cinturón Azul, el aprendizaje debe contener, como mínimo, el saber realizar a la izquierda todas las ejecuciones básicas o principales de la Lucha Canaria para lograr así la categoría de Cinturón Azul.

No obstante, aunque se haya logrado el Cinturón Azul, el luchador debe continuar conociendo al mínimo detalle la Lucha Canaria en su interpretación simétrica o izquierda.

Con el objeto de facilitar el aprendizaje de las luchas a lo zurdo insinuamos el consejo de que el aprendiz se vaya iniciando desde un principio en la ejecución simultánea de las luchas a lo zurdo. Es decir, una vez aprendida la lucha a lo derecho ejecutarla luego en sentido inverso o a la izquierda. Esto es con el fin de evitar el hábito que se podría adquirir al llegar al final del Cinturón Rojo.

No obstante, esto queda a juicio del Preparador.

El Cinturón Azul representa en la sala o gimnasio de Lucha Canaria la máxima categoría y suprema clase en el conocimiento y dominio del deporte canario. La sala lo concede al que sabe exponer toda la técnica obtenida por método y aprendizaje.

Como ya he dicho anteriormente, la cuestión de los Cinturones tal como ha sido expuesta es con el fin de que en la sala o gimnasio de Lucha Canaria exista un medio claro, organizado y definido de encauzar la enseñanza en el principiante y conocer su grado de instrucción o conocimiento técnico del deporte canario desde una base metódica y progresiva.

REGLAMENTO GENERAL ORGANICO PARA LA LUCHA CANARIA APROBADO POR LA FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHA

Reglamento oficial

I) LUCHADORES.

Se consideran luchadores de Lucha Canaria aquellos que se encuentren en posesión de la licencia que como tales expide la Federación Española de Lucha (F. E. L.), previa solicitud reglamentaria cursada a través de los clubs y regional correspondiente, de acuerdo con lo que sobre el particular establece la Nacional (ver art. XVIII).

El luchador de Lucha Canaria es aficionado, de acuerdo con los reglamentos internacionales.

II) DE LOS EQUIPOS (DE LUCHADORES).

Composición.—Cada equipo deberá estar compuesto por doce luchadores en luchadas oficiales.

En las luchadas amistosas el número de luchadores será fijado por las partes interesadas, de común acuerdo con la aprobación de la Federación regional.

Capitanes y misión de éstos.—Al frente de cada equipo figurará un capitán designado por el club, quien asumirá la responsabilidad de la conducta y disciplina de su equi-

po en la luchada, así como disponer el orden de salida de sus hombres al terrero.

Este último orden puede ser establecido también por el «entrenador» del club, siempre que su nombramiento haya sido aprobado por la Federación.

Presentación en el terrero.—Los equipos deben presentarse en el terrero diez minutos antes de empezar la competición, como mínimo, correctamente equipados.

III) DE LA ROPA DE BREGA.

Estará constituida por camisa, pantalón y «slip».

a) La camisa constará de mangas, que cubran hasta la mitad del brazo, y el largo de la camisa será hasta algo más de media cadera, con suficiente amplitud para que permita amplios movimientos y soltura (fig. 58).

b) El pantalón será de largo hasta por debajo de la rodilla y se llevará enrrollado (arremangado) a mitad del muslo, dejando una holgura entre éste y el pantalón de cinco centímetros para facilitar el agarre con la mano por parte del contrario (figs. 59 y 60).

c) El «slip» se usará obligatoriamente bajo el pantalón de lucha, recomendándose el uso de «slip» elástico o «laxter».

Estas características deberá apreciarlas el árbitro, rechazando la ropa que no reúna las condiciones señaladas.

Del tejido.—Debe ser suficientemente resistente, y las costuras, triples (lona o similar).

Presentación.—La ropa de brega debe vestirse en correcto estado de limpieza y sin roturas.

Queda prohibido el uso de sortijas, cintos, cadenas, etcétera, que puedan lesionar al adversario, ordenando el

Figura 58

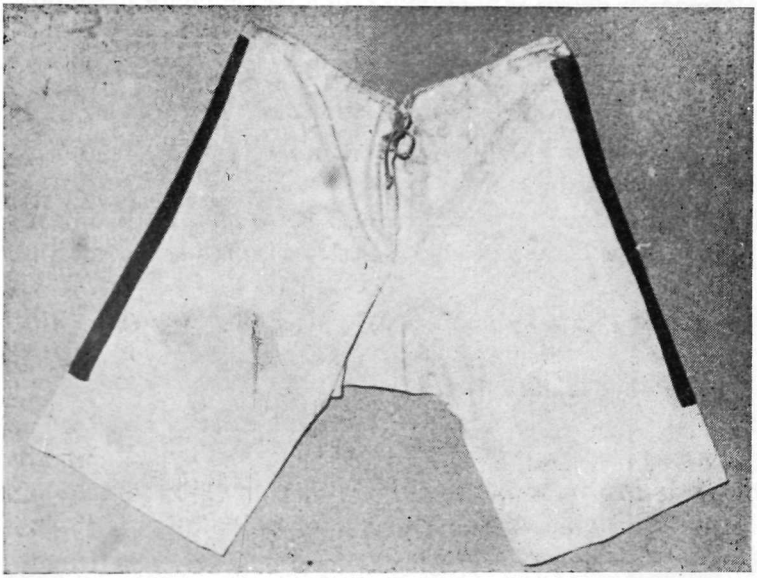

Figura 59

árbitro se desprenda de estos objetos a quien los portara a la hora de competir.

La lucha se practica desprovisto de toda clase de calzado, es decir, descalzos ambos luchadores por las mismas razones antes expuestas.

IV) DE LOS TERREROS.

Denominación.—Se denomina «terrero» el lugar de terreno donde se lucha o brega.

Condiciones que debe reunir.—Debe ser, si es posible, de tierra removida en la superficie, o cubierta de una li-

Figura 60

gera capa de arenilla de cinco o seis centímetros de espesor.

A falta de terreno que reuna estas condiciones, puede autorizarse la lucha sobre hierba o entarimado, siempre que resulte llano y nivelado y que pueda amortiguar las caídas sin ocasionar lesiones por su dureza, etc., mediante una cobertura de serrín, esparto, crin o similar cubierta con una lona.

Dimensiones.—Se delimitará el terrero por dos círculos concéntricos, pintados con líneas de cal o pintura blanca, de ocho centímetros aproximadamente de anchas.

El diámetro interior será de 10 metros como mínimo, sin exceder de 15. Entre ambos círculos debe existir una separación de un metro. Debe señalarse el lugar correspondiente al centro del círculo interior para iniciarse las «agarradas» (fig. 61).

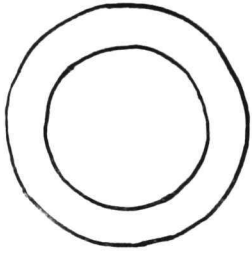

Figura 61

Situación.—El terrero de lucha debe estar separado, asimismo, dos metros del público, a ser posible, y, desde luego, no se permitirá se pise o camine sobre él por parte de éste.

V) DE LOS SISTEMAS DE LUCHA CANARIA.

Independientemente de otros que puedan acordarse entre los clubs con la conformidad de las Federaciones regionales, se establecen cuatro modalidades:

a) Lucha Corrida.
b) De tres, las dos mejores.
c) Desafío.
d) Individual.

a) **Lucha Corrida.**

Consiste en brindar una sola oportunidad a cada pareja para eliminarse.

El vencedor de esta única agarrada tendrá que seguir luchando sucesivamente con nuevos adversarios también a una sola agarrada, no pudiendo ser sustituido por otro compañero, salvo en el caso de que venza a tres adversarios consecutivos.

Se declarará vencedor al equipo que antes consiga eliminar al equipo contrario.

b) **De tres luchadas, las dos mejores.**

Es una prueba de mayor regularidad, que queda definida con su propio nombre.

Es decir, en esta modalidad para que un luchador venza o elimine a su contrario tiene que tumbarlo dos veces.

c) **Desafíos.**

1. «RASQUERA».—Se realiza en el acto de la luchada, en el curso del cual el vencido reta a su vencedor para intentar compensar una derrota que ha sufrido en la competición.

2. CONCERTADO.—Es el previamente convenido, sujeto a las bases que establezcan en este caso la regional y los interesados.

d) **Individual.**

Como su nombre indica, en esta lucha no intervienen equipos, sino, individualmente, luchadores, empleándose los sistemas de «lucha corrida» o de «tres las dos mejores» y se realizarán también conforme al acuerdo de ambos bandos y con la aprobación de la Regional.

VI) COMPETICIONES INTERREGIONALES.

Se celebrarán conforme a este Reglamento, o, en caso de convenir alguna pequeña variación de índole técnica, deberán establecerse normas particulares, de común acuerdo entre las Regionales canarias, siempre que lo aconsejare lo que por ley consuetudinaria se practique en algún aspecto en una de las Regionales, y ello sea diferente a cuanto en el mismo concepto se realice en la Regional vecina y que sólo modifique la forma y no la técnica contenida en este Reglamento, dando conocimiento de ello a la Nacional anticipadamente.

VII) SORTEOS.

Una vez efectuada la presentación de los equipos, y saludados los capitanes de ellos, a presencia del juez-árbitro en el centro del terrero de brega, éstos pasarán a ocupar el lugar destinado en la proximidad de éste, y el referido juez llamará a los capitanes de cada equipo para proceder al «SORTEO» para el orden de salida.

Dicho sorteo se efectuará lanzando una moneda al aire, resultando favorecido el equipo que acierte en la suerte.

Este factor le dará derecho a elegir entre ser el primero en «sacar» luchadores al terrero o ceder la prioridad al equipo contrario.

Esto se entiende únicamente al comenzar la lucha.

El equipo que debe iniciar la salida al terrero destacará seguidamente de los puestos que ocupen a los dos luchadores que deban efectuar las primeras agarradas.

Una vez en el terrero de brega, el luchador que haya elegido el capitán del equipo para que inicie la salida de los luchadores del mismo, el capitán del equipo contrario designará y hará salir a él al adversario.

Todo luchador que al ser requerido para comparecer en el terreno de brega para luchar no lo hiciera en el plazo de dos minutos será declarado «vencido» igualmente.

VIII) DE LAS «AGARRADAS».

1. Se entenderá por «agarrada» válida y reglamentaria cuando se cumplan las siguientes condiciones entre los luchadores que se encuentren en el terrero para disputar el combate.

a) **Iniciación.**

Ambos luchadores han de situarse frente a frente, a una distancia que permita a cada uno introducir su mano izquierda en el «remango» exterior delantero (con cuatro dedos, bajo el pernil) del pantalón de la pierna derecha del adversario, sujetando sin rebasar del borde lateral.

Para ello inclinarán el cuerpo hacia adelante en semiflexión del tronco hasta establecer contacto con sus hombros derechos al mismo nivel de altura.

Al mismo tiempo llevarán la mano derecha de ambos juntas, en rápido movimiento vertical hacia el suelo, hasta tocar sólo con la punta de los dedos el terrero.

En ese momento se considera efectuada la agarrada, y a una señal del árbitro los luchadores iniciarán el combate, elevando sus manos derechas a la espalda de cada uno, tocando claramente con ella dicha región por bajo del brazo izquierdo del rival.

Queda prohibido iniciar el ataque antes de la señal del árbitro.

b) **Duración de las «agarradas».**

Desde el toque del silbato o voz del árbitro iniciando la «agarrada» hasta la señal dada por el árbitro de haber finalizado, fuere por una caída válida o haberse apurado el tiempo, etc.

Se conceden tres minutos para cada «agarrada», al cabo de los cuales la pareja deberá separarse, salvo en el caso de que uno de ellos tenga en el momento de cumplirse el último minuto en peligro, por estar atacando con alguna presa, a su adversario, en cuya situación pueden concederse hasta cinco minutos en total, al cabo de los cuales, de no haberse resuelto, se separarán los contendientes.

c) **Interrupción de las «agarradas».**

Cualquier interrupción producida por el árbitro, etc., deberá descontarse del tiempo reglamentario antes señalado, y en este caso los luchadores, durante la interrup-

ción, no podrán abandonar el terrero bajo ningún concepto, considerándose «VENCIDO» al que así lo haga.

d) **Separación por transcurrir el tiempo reglamentario.**

1. Si al término de las tres «agarradas» en el sistema de «a tres luchas, las dos mejores» resultaran dos nulas, el que resultó ganador de la otra será el vencedor.

2. Si las tres «agarradas» fuesen declaradas nulas, serán separados ambos luchadores, siempre que no obedezca a causa de «pasividad» manifiesta, en cuyo caso se amonestaría previamente por el árbitro al causante o a ambos luchadores, eliminándolos de la competición a la tercera amonestación durante el mismo estilo de lucha.

3. En el caso de existir una «agarrada» en favor de cada luchador y la otra nula, se prorrogará la tercera «agarrada» un minuto más, y si resultara «nula», asimismo se separará a los contendientes sin dar vencedor.

e) **Irregularidades.**

1. Las luchas ejecutadas fuera del círculo exterior del «terrero» serán anuladas, volviendo a «agarrar» la pareja si quedase aún tiempo reglamentario.

2. No se permite sujetar al contrario por el cabello o, en general, hacer presa en aquellas partes del cuerpo que produzcan dolor o impotencia excesiva o incapacite al contrario en su acción de acometividad o defensa.

3. Igualmente colocar la cabeza en el hombro, clavícula o pecho del rival, impidiéndole accionar y con peligro de integridad física.

4. Pasar el brazo por debajo de la garganta del adversario con el exclusivo fin de que éste no pueda accionar, exponiéndolo a causarle un daño grave.

5. Insistir en el ataque al contrario levantado en el aire cuando éste en alta voz se haya declarado «caído»; cesará inmediatamente en el ataque, declarándose vencedor.

6. No será causa suficiente para paralizar la «agarrada» si, atacándose a fondo, se saliese la camisa del pantalón. Sólo en caso de rotura del pantalón o cinturón, o por impedir la posición de la camisa toda visibilidad, serán separados en el acto los luchadores.

7. La manifiesta «pasividad» de los contendientes, es decir, no acometer ni realizar técnica alguna de lucha, acarreará la amonestación del causante o ambos, y a la tercera amonestación, la eliminación de la competición.

IX) LA CAIDA.

Ha de ser reconocida como válida siempre que uno de los luchadores toque el «terrero» con cualquier parte del cuerpo que no sea sus propios pies.

1. Si se produce una caída simultánea de ambos luchadores y, por ello, difícil de apreciar, el árbitro puede no considerarla, casi de no existir una clara apreciación por parte de éste, y se considerará nula la «agarrada» (revuelta).

2. No se considerará válida la caída si el luchador obliga con su mano al otro a tocar el terreno de brega intencionadamente.

X) RELEVO DE LUCHADORES Y PAREJAS.

Cada equipo deberá mantener dos o más luchadores en el lugar destinado a ello mientras se «brega» en el terrero, sustituyendo rápidamente el «caído» sin demora

que implique lentitud pre-intencionada en relevos, que será sancionada.

Asimismo, cada equipo viene obligado a tener preparado al siguiente luchador para que al finalizar una pareja pueda reemplazarse rápidamente por otra en el terrero.

XI) INTERRUPCIONES.

En caso de lesión pasajera se le puede conceder a un luchador que lo pida al árbitro cinco minutos de descanso para recuperarse, y si al cabo de este tiempo no desea continuar la «brega», se le declarará vencido técnicamente.

XII) RETIRADAS.

Ningún luchador podrá retirarse del «terrero» sin haber derribado a dos adversarios como mínimo, o un número par, o haber sido vencido o lesionado.

La entrada y salida de los luchadores del «terrero» la regulará el árbitro de acuerdo con las normas técnicas.

XIII) RESULTADOS.

Se pronunciará el fallo o resultado de los combates por el Juez-Arbitro único, cuyo fallo es inapelable.

XIV) DEL ARBITRO-JUEZ DEL TERRERO.

Toda luchada debe ser dirigida por un Arbitro-Juez perteneciente al Colegio Regional, designado por su propia Federación para cada luchada.

El uniforme del árbitro será el que cada Regional establezca como reglamentario para los suyos respectivos.

Debe utilizar silbato para iniciar e interrumpir la «agarrada», llevándolo pendiente del cuello mediante un cordón adecuado.

No debe iniciarse luchada alguna sin la presencia de un árbitro colegiado.

En caso de fuerza mayor, a falta de árbitro colegiado, puede el Delegado de la luchada designar la persona que haga de tal, que en ningún caso debe ser el propio Delegado, y si hubiera de serlo por no existir otra posibilidad deberá presidir en calidad de Delegado la persona más autorizada que exista y desee hacerlo en el local.

El principal cometido de los árbitros será:

1. La dirección de los combates, y sólo en caso de manifiesta parcialidad o desaciertos puede el Delegado federativo sustituirlo por otros colegiado.

2. Aplicar y hacer cumplir las reglas técnicas de competición que se consignarán en este Reglamento y las que se confeccionen como complementarias para determinadas «luchadas» por parte de los Clubs, de acuerdo con la Federación Regional al efecto, y la aprobación de ésta, indispensablemente, cuyas reglas técnicas se consignarán en un breve pliego, que, con el visto bueno de la Regional, se entregará al Delegado de Velada y copias a los Clubs.

3. Amonestar pública y privadamente a los luchadores que por sus faltas se hagan acreedores a esta sanción.

4. Descalificar al que incurra en tres amonestaciones, dentro de las «agarradas», de una misma modalidad de sistema de lucha.

5. Suspender la «agarrada», de acuerdo con el Delegado, si a ello obligan las condiciones meteorológicas en «terreros» al aire libre o por alteración de orden público u otra causa que lo exigiera así.

6. La autoridad del árbitro será ejercida en el momento en que como tal actúe en el terrero de «brega», y su actuación en todo momento será acorde, asimismo, con las reglas que establece el Colegio de Arbitros de Lucha Canaria, aprobadas por la Federación.

XV) EL DELEGADO.

El nombramiento de Delegado Federativo de Luchada lo efectuará la Federación Regional, recayendo este nombramiento en un miembro idóneo de la Regional (Departamento de Lucha Canaria), perfectamente impuesto del cometido, que será:

1. Ostentar la representación federativa en todo el desarrollo de la luchada, lo que le reviste de máxima autoridad deportiva sobre organización y participantes.
2. Si ello fuera preciso, por manifiesta parcialidad, accidente, etc., sustituir al árbitro del «terrero» por persona autorizada al efecto.
3. Marcar la pauta de la lucha en su aspecto de organización.
4. Requerir el concurso de la Fuerza Pública en caso de necesidad por agresión a un árbitro o luchadores, bien por parte del público o de uno de los contendientes.
5. Suspender la luchada por causas que lo justifiquen.
6. Recoger las firmas en el acta de la luchada del árbitro, etc., e informar por escrito en ella a la Regional sobre el desarrollo de la luchada.

XVI) LOCUTOR.

Tendrá a su cargo la misión propia de ellos, y sólo se dirigirá por el micrófono o megáfono al público para dar

información cuando se lo indique el árbitro o Delegado federativo.

XVII) CRONOMETRADOR.

Cumplirán con las normas técnicas que para éstos se establecen por la Comisión Técnica Regional correspondiente y su misión específica será la del control del tiempo e indicar éste al árbitro y Mesa federativa.

XVIII) MESA FEDERATIVA PRESIDENCIAL EN LAS LUCHADAS.

Será denominada así la que se coloque próxima al terrero y sea ocupada por los miembros antes señalados (Delegado, Cronometrador, etc.), acompañados de la Autoridad gubernativa que acuda al espectáculo, como Delegado de la autoridad y del Médico federativo.

En ella se colocará el micrófono o megáfono y el gong para uso del locutor y cronometrador.

XIX) PUBLICO.

Se responsabilizará al Club propietario del terreno de la conducta antideportiva, escandalosa y agresión por parte del público o algún deportista, federativo, árbitro, etcétera.

XX) SANCIONES.

1. Se establecen las siguientes sanciones que pueden ser impuestas por la Regional:

— Amonestación simple y con sanción económica hasta de 200 pesetas.

— Multa en metálico hasta 200 pesetas.
— Descalificación por una luchada.
— Inhabilitación temporal hasta quince días.

2. Sanciones que precisan propuesta a la F. E. L.:
   — Inhabilitación por más de quince días.
   — Sanciones económicas por más de 200 pesetas.
3. Sanciones en metálico.

Se harán efectivas en metálico, en el domicilio federativo, contra recibo. De estas sanciones se harán responsables los Clubs correspondientes.

4. Serán causas agravantes de faltas:
   — Ser reincidente.
   — Ser capitán de equipo.

XXI) RECURSOS.

Podrán presentarse, en primera instancia, a la propia Federación Regional, y en segunda, a la F. E. L.; en última, a la Delegación Nacional de Educación Física y Deportes.

Para los primeros dispondrán de un plazo de diez días naturales, a contar desde la notificación de la sanción.

Para los segundos se conceden quince días, contados desde su presentación en la Federación Regional, que deberá unir su informe sobre el particular y a partir del fallo regional.

Los recursos a la D. N. de E. F. y D. se ajustarán a lo establecido en sus Estatutos.

XXII) LICENCIAS FEDERATIVAS (O FICHAJES).

La F. E. L. estima que por su tradición, peculiaridad y especiales condiciones en que se desarrolla la Lucha

Canaria debe seguir considerándose como lucha o deporte «aficionado».

Como tal, los luchadores pueden libremente solicitar su licencia anual federativa por aquel Club que deseen, conforme a las Reglas internacionales de amateurismo y Estatutos y Normas de la F. E. L., si bien, por la peculiar forma de lucha por equipos, etc., el compromiso del fichaje tiene un año de vigor y sujeción al Club y sólo puede anularse en casos muy justificados por la F. E. L.

Por ello les está prohibido suscribir contratos ni percibir remuneración alguna en metálico por su actuación.

La obligación que el luchador contrae para con el Club, a través del que recibe la licencia, es aquella que la recta conducta y moral exigen a un caballero del deporte, como puede calificarse al luchador del tan tradicional como digno deporte que es la Lucha Canaria.

El plazo para solicitar las licencias federativas será el del mes de enero de cada año.

La F. E. L. expedirá las licencias en el primer trimestre del año.

El período de validez de la licencia es de enero a diciembre de cada año y ningún luchador que esté federado por una Regional puede «fichar» en otra sin poseer el permiso federativo correspondiente, extendido por la F. E. L. a solicitud de su Regional, no considerándose «FICHADO» hasta recibir la nueva licencia.

Si un luchador cambiara de residencia y por ello le conviniera variar de Federación Regional, lo solicitará de la Nacional, acompañando informe de la Federación en que vaya a residir, en que se haga constar que es cierto cuanto expone; a la vista de lo cual la F. E. L. resolverá, previa información al efecto, adecuada a cada caso.

Para tal resolución nacional se tendrá en cuenta la conducta anterior del solicitante, entre otras razones.

XXIII) CELEBRACION DE LUCHADAS.

El Club que desee organizar alguna luchada solicitará la correspondiente autorización de su propia Regional, uniendo a la petición el programa y nombre de los contendientes con cinco días de anticipación como mínimo.

Cuando se trate de incluir en dicho programa y luchadas amistosas algún luchador o equipo de la Regional vecina Canaria, viene obligado el Club organizador a interesar el permiso federativo de desplazamiento con quince días de anticipación de la Regional a que pertenezcan éstos, a través de su propia Federación a que pertenece el Club que desee organizar la luchada, quien la cursará en la forma dispuesta por la F. E. L., precisándose el permiso del Club a que pertenezca el luchador.

Si se trata de competiciones «Campeonatos» oficiales entre las Regionales Canarias, se interesará el visto bueno de la Nacional con suficiente antelación (no menos de quince días) y la intervención de ésta en el concierto de la luchada y sus circunstancias especiales si las hubiese.

XXIV) GASTOS, DERECHOS FEDERATIVOS.

En cualquier luchada, el Club que actúa como organizador abonará al visitante u oponente el importe de los gastos de desplazamiento, dietas, pérdidas de jornales, etcétera, conforme a la fórmula habitual, que hará conocer la Federación Regional en cada caso, previamente, interviniendo ésta en la liquidación del taquillaje a fin de señalar, asimismo, y percibir los derechos federativos.

En toda competición los Clubs vienen obligados a la devolución de visita, salvo en caso de no estar establecido así en el calendario deportivo aprobado por la F. E. L. por tratarse de encuentros oficiales en que no sea precisa esta condición.

XXV) TRANSITORIA.

Cualquier caso no previsto en este Reglamento se resolverá según su importancia y aspecto por los miembros del Jurado de las competiciones, Federación Regional o Federación Española de Lucha.

C. L., vencedor de Gran Canaria

Juvenil C. L. de Valle Guerra (Tenerife)

«Camurria», el mejor luchador de su época

Club de Lucha Canaria Juan González, en la República de Venezuela

Club de Lucha de los Llanos de la Palma

Las publicaciones de la presente colección se agrupan del modo siguiente:
SERIE AZUL: Técnica deportiva.
SERIE AMARILLA: Cuestiones filosóficas o literarias en torno al deporte.
SERIE ROJA: Organización deportiva.
SERIE VERDE: Aspectos históricos e informativos del deporte.
Títulos hasta la fecha publicados:

1. **Velocidad pura** (5 ptas.). Serie Azul.
2. **El entrenamiento fraccionado** (5 ptas.). Serie Azul.
3. **Halterofilia** (10 ptas.). Serie Azul.
4. **Deporte ce por be** (5 ptas.). Serie Amarilla.
5. **Baloncesto.** Manual del jugador y del preparador (50 ptas.). Serie Azul.
6. **De Atenas a Roma.** Historia breve del atletismo olímpico (50 ptas.). Serie Verde.
7. **El deporte en la palabra de los Papas** (25 ptas.). Serie Verde.
8. **Amorós, adelantado de la gimnasia moderna. Su vida, su sistema** (30 pesetas). Serie Verde.
9. **Atletismo** (30 ptas.). Serie Azul.
10. **Reglamentación Internacional de Atletismo** (25 ptas.). Serie Roja.
11. **Introducción al Judo** (25 ptas.). Serie Azul.
12. **Historia de la natación española** (30 pesetas). Serie Verde. (Segunda edición).
13. **Manual del entrenador de los deportes de equipo** (25 ptas.). Serie Azul.
14. **El entrenamiento del esgrimador** (25 pesetas). Serie Azul.
15. **Baloncesto auténtico** (50 ptas.). Serie Azul.
16. **Medio siglo de Atletismo** (50 ptas.). Serie Verde.
17. **Sobre el sillín** (30 ptas.). Serie Azul.
18. **Buen bateo** (10 ptas.). Serie Azul.
19. **Reglas Oficiales de Beisbol** (30 pesetas). Serie Roja.
20. **Balonvolea actual** (50 ptas.). Serie Azul.
21. **Lucha Canaria** (50 ptas.). Serie Azul.

El Servicio de Divulgación Técnica Deportiva del Comité Olímpico Español ofrece con esta colección ideas fundamentales para la práctica del deporte.

21 **SERIE AZUL.** 50 PTAS.

PUBLICACIONES
DEL COMITÉ
OLIMPICO
ESPAÑOL